平成5年6月11日発行（毎週1回金曜日発行） 第8巻 通巻234号 昭和61年9月4日第三種郵便物認可

WEEKLY

ストⅡダッシュタイムスでターボ通！

ファミコン通信

1993
6*11
290yen



徹底攻略

超人気ゲームPCエンジン版を
先取り攻略だ

A列車で行こうⅢ

発売直後だってのに、ここまで見せてしまう徹底攻略!!

ファイナルファイト2

ドラクエⅠ・Ⅱとストダッシュ情報ならおまかせ！

好評連載中!!

ドラゴンクエストタイムス
ストⅡダッシュタイムス

競馬シミュレーションの
大本命を緊急キャッチ！

クラシックロード

特集!!

ゲームファンなら絶対知っておきたい
ゲーマー用語とは!?

gamedas
ゲームダス'93


キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO®
特報
あの大人気シリーズ
〃人生劇場〃の最新作到着!
今回は楽しい中高生時代がテーマだ
〃ドキドキ青春編〃登場!
TONG KING SHOW ENTERPRISE
大爆笑
7月30日
発売!
人生劇場
JINSEI GEKIJOH
〜ドキドキ青春編〜
スーパーファミコン用ROMカセット 価格8,800円(税別)
株式会社タイトー
® 本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトーソフト情報局 東京●03(3239)4000 高松●0878(33)6340 スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

NEWS! Estpolis NEWS! Estpolis NEWS! Estpolis NEWS!

エストポリス伝記 ニュース速報 VOL.2

93年前半の超話題作『エストポリス伝記』。前回に続き、みんなの疑問に答えよう。

中級編

不死身の四狂神のプロフィールはコレだ。

虚空島戦役で滅びたはずの四狂神…だが彼らの人類支配への怨念はすさまじく次々と復活。再び恐怖の時代を築くため着々と準備を始めていた。



ディオス 四狂神の長。破壊、恐怖、混乱、殺戮とすべての災いを司る。



エリーヌ 殺戮を司る神。マキシムとエレナを見て、新たな感情を得る。



アモン 混乱を司る神。ディオスとエリーヌの引立て役。



ガデス 破壊を司る神。アモンと同様の格下で引立て役。

情報の収集や休息の場所をそっと教えよう。

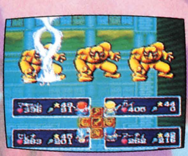
謎を解いていくのに便利なのが町や村だ。重要なヒントを教えてくれたり、助けてくれたりする人々がいるからどんどん立ち寄りたい。



■教会…呪を解いてくれたり、戦闘不能(HPO)を直してくれる。■宿屋…戦闘で消耗したHPとMPを完全に復活させてくれる。代金が安い。■武器屋…剣士にとって欠かすことのできない剣を手に入れる場所。■防具屋…敵の攻撃をかわす防具を売っている。いい物を買おう。

魔法をうまく使い分けるのが、ゲーム上達のコツ。

魔法には、攻撃系、防御系、治癒系、移動系と揃っていて、攻撃系だけでも火、水、氷、稲妻、空間爆発などの魔法があるからよく覚えておこう。それから、1匹、1グループ、全部の敵用とあるから、上手に使い分ければ、敵なんかこっぱみじんだ。



レ・ギオン…稲妻で、敵1グループにダメージをあたえる。



フ・レイア…火柱で、敵1グループにダメージをあたえる。



リ・デト…氷の粒で、敵1グループにダメージをあたえる。

その他主な魔法

ウオ・ム…水柱で、敵1匹にダメージをあたえる。

ラ・ギ…空間爆発で、敵全部にダメージをあたえる。

デ・ス…敵1匹を死に追いやる。

スレイ…魔法の霧で、敵1グループを眠らせる。

日本全国のRPGファンの熱い期待に応えて発売迫る!

その昔、破壊、恐怖、混乱、殺戮を司る「四狂神」が現れ、人々を恐怖のどん底に突き落とした。そんな中、剣士マキシムを中心とする4人の勇者たちが四狂神に立ち向かい勝利を得た。それから90年の後、四狂神が復活しようとしていた…



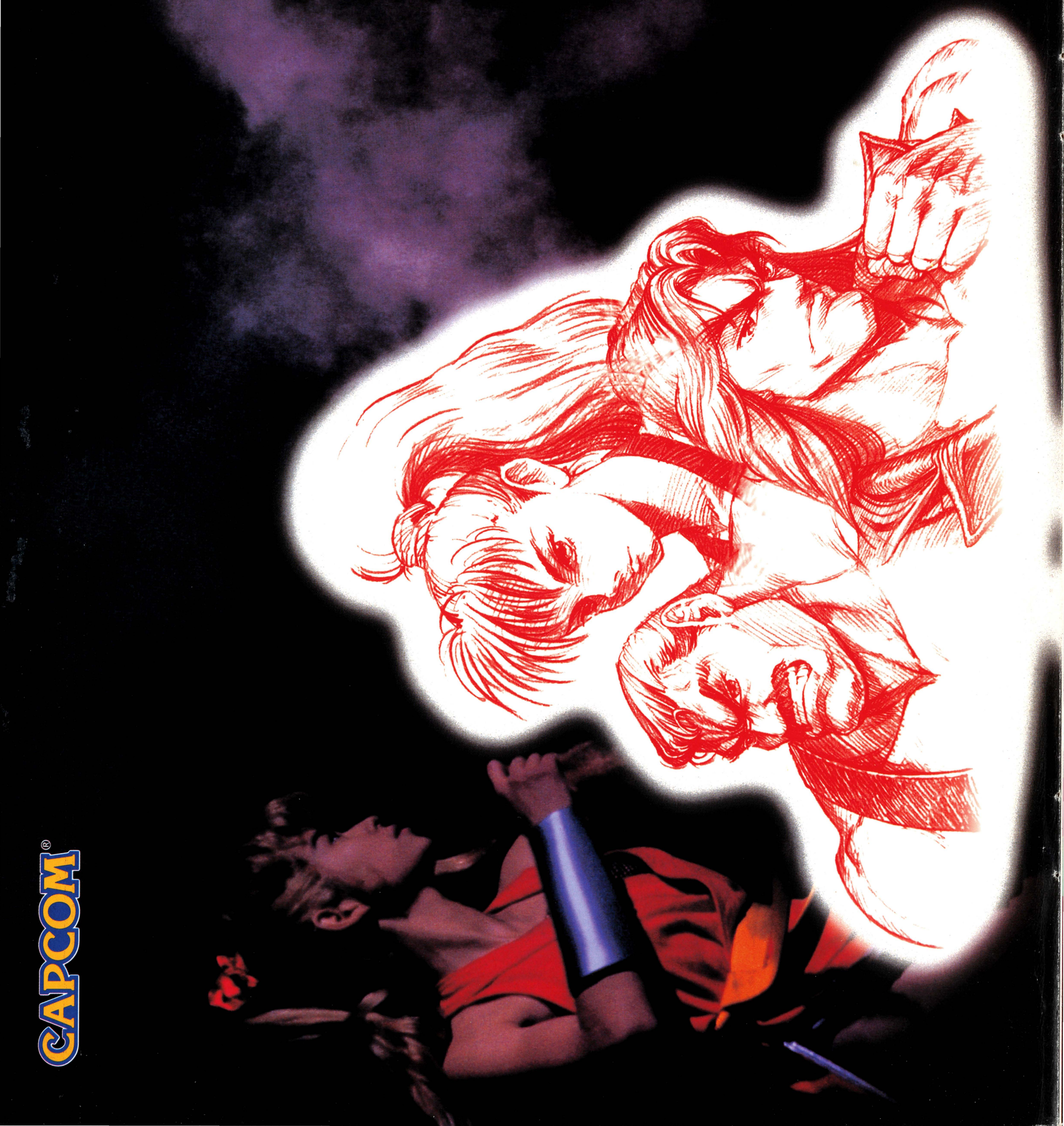
さあ扉を開いて、愛と冒険の世界へ。

Estpolis エストポリス伝記

6月25日発売!

スーパーファミコン用ROMカセット
価格8,900円(税別)

君には戦う友がいる。




Final Fight 2
ファイナルファイト2
あの伝説の正統格闘アクションが、ついに2人同時の共闘プレイになった。
いま愛する者のために――。君よ、かつてない感動と興奮をつかみとれ!!
おまえひとりでは行かせない。
闘志を燃やせ!ふたりで燃やせ!! 【2人共闘プレイ】※ひとりプレイもできます。
スーパーファミコン用ソフト アクションゲーム
10メガ 大好評発売中!! 定価9,000円(税別)
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコン は任天堂の商標です。
© CAPCOM 1993 ALL RIGHTS RESERVED.
株式会社カプコン 国内営業本部／〒540 大阪市中央区釣鐘町2-2-8
東京支店／〒163-02 東京都新宿区西新宿2-6-1新宿住友ビル43F
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493
広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。
ちっちゃくても ヤツらは凄い!
マイティ ファイナルファイト
Mighty Final Fight TM
ファミリーコンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。
ファミコンソフト アクションゲーム
6月11日発売予定 定価6,500円(税別)

SUPER Famicom®
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

RPG、動く。

自キャラも、おそいかかるモンスターも
画面せましとあばれまわる。
リアルなグラフィックにもりあがる緊迫感。
ただし、アクションゲームのような
反射神経はいらない。
これが「モーションバトル」。
従来の静止画のコマンド式RPGを
よりリアルに、グラフィカルに
たのしむための新戦闘システムだ。



アクション画面で、コマンド戦闘。これがモーションバトルだ！

解説その④ ボスキャラ攻略法

ボスキャラを倒すには、指先テクより頭を使え！

アクション画面の聖剣伝説2だから、反射神経に自信のない人にとって、ボス戦はとてもツラそうに思えるだろう。心配ご無用！ボスキャラの強さは、むやみに速く複雑な動きによって決まるわけじゃない。逆にいうと、動きのパターンを読み取ったからといっても攻略はできない。有効な方法は、静止画タイプと同じ。敵の弱点をさがし出して（炎系の魔法に弱い・特殊な剣でないと効果がない等）そこをつく！



7月発売予定

聖剣伝説 2
せいけんでんせつ

9,800円（税別）
©スクウェア

SQUARESOFT 株式会社スクウェア 〒150 東京都渋谷区恵比寿1-13-6

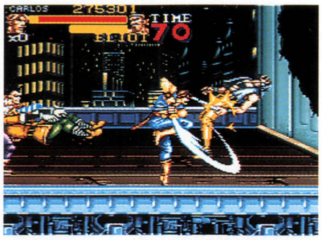
WEEKLY ファミコン通信

CONTENTS

1993 6・11

COVER キャラクターデザイン/松下進
イラストレーション製作/前田裕幸(LIGHT＆SHADOWS, INC.)
エアブラシ/三浦健司/(LIGHT＆SHADOWS, INC.) デザイン/斎藤大助

発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03・3486・7111(代表)







COMIC

COLUMN

GAME INDEX

価格のあとに[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみ表記しているものは消費税別の商品価格です。

HARDWARE

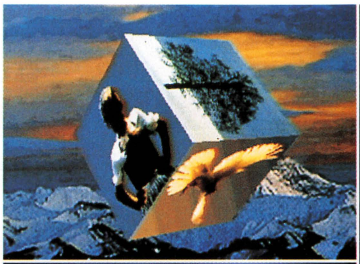
3DOの最新情報 製品名は〝FZ-1 REAL〟!

発表されて以来、世界中の注目を集めている〝3DO〟。今週は、その3DOについての新情報をまとめて紹介しちゃうぞ!!

まず、松下電器がアメリカで発売する3DO規格のマシンの製品名が決定したのだ。その名は〝FZ-1 REAL〟。今年の9月から700ドル(約78000円)前後で発売される予定になっているのだ。ただし、この〝FZ-1 REAL〟というマシンが、今年の1月にラスベガスで開催された冬季CES(コンシューマー エレクトロニクス ショー)に参考出展された〝インタラクティブ・マルチプレーヤー〟と、同じカタチになるのかどうかは、まだ不明。6月3～5日にシカゴで開催される夏期CESのパナソニックブースにおいて、この〝FZ-1 REAL〟が正式にお披露目されるということだ。

そして、もうひとつ。3DO社の日本国内での活動拠点となる3DOジャパンが6月中にも設立されるのだ。この3DOジャパンは、ソフト開発機材の供給や、ライセンス契約、市場調査などの事業を行なうことになっている。右のリストは3DO社が発表した新たにライセンス契約をした会社(今年の1月に発表された80社は除く)のリストなんだけど、3DOジャパンの設立によってライセンス契約する日本のメーカーがぐ～んと増えてきそうな感じだよね。

日本でも来年の春に発売が予定されている3DO規格のマシン、これからも目が離せないぞ! ＊





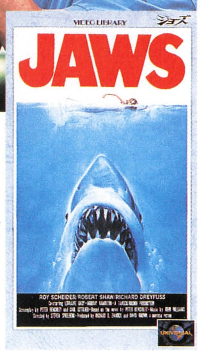


第1弾ソフトは『ジュラシック・パーク』!





⬆先週号でもお伝えしたように、3DO規格対応ソフトの第1弾『ジュラシック・パーク』。これは日本でも7月に公開予定のスティーブン・スピルバーグ監督の映画、『ジュラシック・パーク』をもとにしたインタラクティブ・ムービー。グラフィック機能にすぐれた3DO規格だけにどんなソフトが完成するのか、とっても楽しみだよね。MCAから発売される予定だぞ。



➡MCAは『ジュラシック・パーク』のほかに、『ジョーズ』を素材にしたゲームソフトも制作しているということだ。MCAは、今後も同社が持っている豊富な映像ソフトを利用して3DO用のソフトを制作していく予定。持つべきものは映像ソフト!?

新たに発表されたライセンス契約した会社

A. B. Spencer
Absolute Entertainment, Inc.
Accent Media Productions, Inc.
Access Software Inc.
Activision Inc.
Alexandria Inc.
Angeles Media Group, Inc.
Arsy Software
Beam International Pty. Ltd.
Black Pearl Software
Blue Planet Software
Burt Sloane
Chrysalis Multi-Media
Cimarron International Inc.
ココナッツジャパン
Computer Music Consulting
Con Text Systems Inc.
Creative Edge
Creative Multimedia Corp.
Crossover Technologies, L.P.
Delta Tao
The Devéropment Group
Digital Expressions
Digital Production Inc.
The Dinkins Group, Inc.
DOG's Hi Tech Game Production Inc.
Domark Group Ltd.
The Dreamers Guild
Dynsys Technologies
Electro Brain Corporation
Electromedia Productions
Europress Software Ltd.
Gametek, Inc.
Huminng Bird/Mac Inc.
Images Software Ltd.
I/O Inc.
ジャパンデータワークス
The JLR Group, Inc.
Magicom Software
Microvalue/Flair
Midsoft Corporation
Multicom Publishing, Inc.
ナムコ ホームテック＊1
Neotech Interactive
Nova Tokai Inc.
Outside Edge
Pucifick Data Images
Parable Corp.
Paramount
Park Place Productions
ポニーキャニオン
QD Enterprices Ltd.
Quadra Interactive
Rainbow America
ReadySoft Inc.
Rebellion
Riedel Software Production, Inc.
Sence 8 Corporation
Sierra On Line
Silicon & Synapse Inc.
The Software Toolworks, Inc.
Sprytes Ltd.
Syracuse Language Systems Inc.
日本テレネット
Thornley Trading Ltd.
Tom Nicholson Associates, Inc.
Top Ten Software, Inc.
ビクターエンタテイメント
Visons of Reality Corporation
Warner New Media
Western Technologies/Engineering
Volatta Interactive Video, L.P.

現在までに発表されている3DO社とライセンス契約を結んでいる会社は、今年の1月に発表された80社を含め世界で152社。また、発表されている会社も含め、アメリカで250社、日本で40社が契約を結んだといわれている。＊1:ナムコのアメリカ現地法人。

写真提供:CIC・ビクタービデオ/UIP

EVENT

ゲームがテーマのトークショー開催『ドラクエⅠ・Ⅱ』の画面も初公開！

5月19日、東京原宿クエストホールで、〝新文化・コンピューターゲームの魅力〟と題した、トークショーが開かれたぞ。このトークショーはNTTが毎月19日に開いている〝NTTトーク＆トークシアター〟というイベントの一環として行なわれたものだ。

このトークショーのホストは、クリエイターのいとうせいこう氏。ゲストは堀井雄二氏、ファミ通でコラムを連載中の香山リカ先生、落語家の林家こぶ平氏、ログインでおなじみの河野真太郎という顔ぶれだったのだ。

この日のゲストはみんなゲームファンを自任する人ばかり。それぞれが、思い出のゲームや今後期待するゲーム像などについて、熱く語ってくれたのだ。

驚いたのは、会場の大スクリーンに『ドラクエⅠ・Ⅱ』の画面が映し出されたことだ。これは堀井氏が近況について語る場面に合わせた映されたもので、紙面以外で『ドラクエⅠ・Ⅱ』の画面が公開されるのはもちろん初めてだったのだ。

ゲームについて真面目に語り合ったこの日のトークショー。ぜひ第2弾もやってほしいね！ ＊



⬆話がはずむ出演者のみなさん。みんなゲームが大好きという人ばかりなのだ。



⬆約300人ほど収容するホールはほぼ満員。いとうせいこう氏の巧みな司会で、場は終始なごやかだった。



⬅おなじみの香山リカ先生。精神科医としての貴重な意見を披露したぞ。



➡ホストをつとめたいとうせいこう氏。ゲームへの造詣が深いことは有名だ。



➡堀井雄二氏は『ドラクエ』のウラ話をたっぷり聞かせてくれた。



⬅『ドラクエⅠ・Ⅱ』の画面を見て、出演者から「懐かしい」の声が！

TOPICS

イギリスで関連性調査

イギリスの〝てんかん協会〟が、テレビゲームと光過敏症てんかんとの関連性についての、大規模な全国調査をスタートさせると発表した。これは、イギリス貿易産業省が調査資金を提供するという、イギリス政府肝入りの公的な調査なのだ。具体的に何をどうするのかっていうと、イギリス全体でのテレビゲームで遊んでいるときに起きた発作件数を集計。ゲームで遊ぶ時間の長さなどを調査して、テレビゲームと光過敏症てんかんとの関連性を徹底研究するのだ。

イギリスといえば、この問題のいわゆる火付け役となった国だ。日本では、〝日本てんかん協会〟がテレビゲームと光過敏症てんかんとの関連性を完全否定したために一時より鎮静化してきてるけど、イギリスではまだまだこれからといったところ。しかし、科学的にテレビゲームと光過敏症てんかんとは関連性はないと証明されるにこしたことはないよね。 ＊

ACCESSORY

必殺技がボタンひとつで出せるコナミの新型コントローラー!!

コナミからスーパーファミコン用の新しい周辺機器が登場する。その名も〝必殺コマンドコントローラー〟だ!!。この商品は、ゲームをプレー中に何度もくり返し行なう操作を任意の〝コマンドボタン〟に5つまで登録できるという便利なコントローラーなのだ。具体的にどう使うかというと、RPGならば歩き回って戦うという操作を登録しておけば簡単に経験値が稼げるし、格闘ゲームなら必殺技のコマンド入力を登録しておけばボタンひとつでどんな必殺技でも簡単にお見舞いできるようになるのだ。



⬆『タイニートゥーン』の場合、一度クリアーしたステージはリプレー機能でパスできる。

また、アクションゲームやレースゲームをプレーするときに力強い味方になってくれそうな、自分で行なったプレー内容を記憶させておけるリプレー機能や、毎秒30回もの連射機能まで付いているぞ。

まさに夢のような機能がてんこ盛りとなった、この〝必殺コマンドコントローラー〟。秋ごろ3800円で発売される予定になっているぞ。もっと手軽にゲームを楽しみたい人は、楽しみに待っていよう。 ＊



⬅登録は簡単。スタートボタンの上にある登録キー、5つのコマンドボタンの順に押してから操作し、また登録キーを押す。写真は試作品。

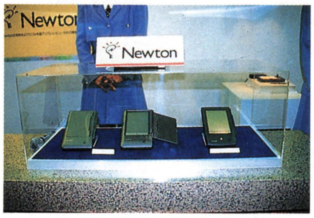
EVENT

松下電器がアーケード業界進出!? "ビジネスショウ'93TOKYO"開催

5月19～22日、東京晴海の晴海東京国際貿易センターにおいて、ビジネスショウ'93 TOKYOが開催された。このビジネスショーは、最新のコンピューターやビジネスソフト、周辺機器、そして最先端技術などを企業向けに展示する、日本最大規模の展示会だ。今年もいろんな商品や技術が出展されて会場内は熱気に包まれていたぞ。

なかでも注目だったのが、松下電器ブース。展示していた三次元画像処理カードという独自開発の技術を使用し、九娯貿易と共同でアーケードマシンを開発するとのことなのだ。このマシン、簡単にいえば複数の画像を自動的に合成するモノ。カップルで互いの顔を合成して子供の顔を作ったりすることができるぞ!! 年齢に応じて骨格とか表情がどう変化するか、あらかじめデータ入力してあるので、かなりリアルな仕上がりだ。

現在、専用筐体を制作中というこのマシン。早ければ夏までに、アミューズメント施設に置かれる予定とのこと。むぅむ……こりゃアミューズメント施設へと遊びにでかけるカップルたちが、どっと増えそうだね!! ＊



⬆東芝とアップルコンピュータが共同で開発する情報端末機ニュートンも登場!!



⬅合成できたら、プリントアウトされるぞ。女性がコンパニオンのキレイなヒトなので、カワイイ子供だよね!?



⬇すました顔を笑わせたり、激怒させたり、悲しませたりな～んてことも簡単にできる。スゴイマシンなのだ!!



⬆三次元画像処理カードは、"情報処理"というジャンルのひとつとして展示されていたのだ。



⬅オープニングデモみたいなものもできあがっていたぞ。

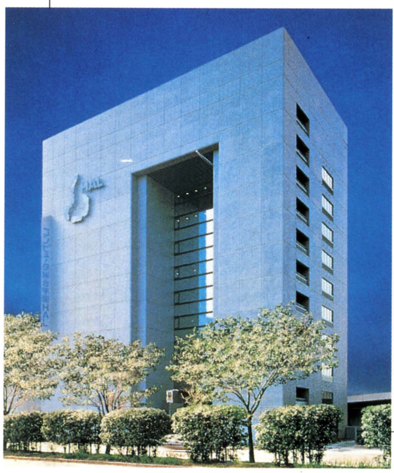
SCHOOL

任天堂が全面バックアップするゲームスクールが誕生するぞ!!

任天堂が支援する、専門学校のゲームデザイン専門コースが誕生するぞ。これは大阪、名古屋のコンピュータ総合学園HALのゲームデザイン学科だ。

任天堂の支援の内容は、まずゲームソフト開発用ツールとして、以前このページでも紹介した、任天堂で開発中のゲーム制作用パソコンを提供するということだ。そして、特別講師の紹介や、卒業年次には任天堂やほかのサードパーティーで2週間の研修が受けられることなどの協力が決定している。

ゲームデザイン学科は来年4月に新設するコースで、4年制と2年制のふたつのコースがある。ゲームデザイナー志望者には、またチャンスが広がったね。 ＊





⬅特別講師として、すぎやまこういち氏と中村光一氏を迎えることはすでに正式決定している。

TOPICS

ソニックカットの理容師さんロンドンの街に登場する!?

ロンドンのヘアデザイナー、コーリン・ワトキンスさんは、刈り上げた後頭部の髪に、ソニックの顔を染め上げて、ソニックのように髪を立たせた"ソニックカット"を発明(?)したのだ！

ワトキンスさんはこのカットを、『ソニック』が大好きな息子のレオンくんを見ていて思いついたとか。描くキャラクターはソニックだけではなく、タズマニアやシンプソンズなどのほかの人気キャラクターもやっているということだ。

これもイギリスでの『ソニック』の人気のすごさを顕わしているといえるのかな!? ＊



⬆ソニック、テイルス、タズマニアくんたちが並んでいます。街でこんな髪型をしている人を見たら、ビックリしちゃうよね。



⬅このように後頭部の髪の毛を染め上げて、テイルスくんの顔を描いたってわけですよ。モデルの人も『ソニック』の大ファンなんでしょうなあ……。

気になる数字………… 2292億円

セガの'92年度の家庭用ゲーム関連部門の総売上額。前年度に比べ、約70パーセントの伸びを示し、セガの全売上の3分の2を占めているのだ。低価格なメガドライブ2の投入、RPG開発を専門に手がける"RPG開発室"の新設などで国内でも攻勢にでているし、来年度はさらに伸びるかも!?

HARDWARE

“ピコ”といっても紅茶じゃないぞッ! セガが幼児向けコンピューターを発売



⬅CPUにはメガドライブと同じ、68000が使われているのだ。こんな格好をしているけども、れっきとした16ビットのラップトップコンピューターなのだ。

セガから幼児向けコンピューターが発売されるぞ。その名も“キッズ コンピュータ ピコ”。本体を家庭用テレビに接続して使うラップトップ型コンピューターなのだ。

このピコの最大の特徴はソフトが絵本のカタチをしているところ。テレビには絵本と同じ場面が映し出され、絵本のページをめくれば、場面が変わるといった具合だ。タッチペンで絵本の絵に触れることによって画面が動き、いろいろな遊びを通じてさまざまな学習ができる。もちろん、ソフトによってはゲームやお絵描きもできるぞ。

6月26日発売で、お値段は16000円。海外でも'94年4月から発売を計画しているということだ。ソフトのほうは4タイトルが同時発売(各3980円)される。また、今後はセガ以外に、バンダイやアスキーからもソフトが発売される予定になっているのだ。このピコの対象年齢は3～6歳ということなんだけど、大人の人でも欲しいと思う人がたくさんいるんじゃない？✱



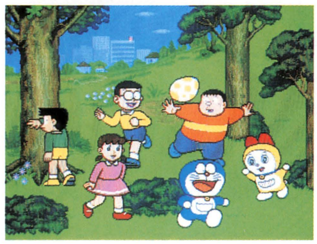
⬆これは5月18日にピコの発表会のもよう。セガは、かなり力を入れているのだ。



⬅パチッと閉じれば、あとかたずけも簡単。持ち運びも便利。



➡これが絵本ソフトのカートリッジ。幼児向けとはいっても、4メガの容量を持っているのだ。大きくても、たった100グラム。



⬅同時発売の『ドラえもん のびたとまいごのきょうりゅう』だ。

JUDGEMENT

ゲームソフト著作権を巡る裁判で任天堂がアタリゲームズに勝訴!!

ゲームソフトの著作権を巡ってアタリゲームズと任天堂が争っていた裁判で、サンフランシスコの連邦地裁が任天堂の主張を認める判決を下だしたぞ。この裁判は、まずアタリゲームズ側がスーパーNES(アメリカ版 スーパーファミコン)用に開発したソフトの発売を任天堂が妨害したと告発。それに対して、正式なライセンス契約を締結せずにハードのプログラムを勝手に解析してソフトを作るのは著作権の侵害だと任天堂がアタリゲームズを逆提訴していたもの。つまり、任天堂が返り討ちにしたかたちの判決が下だされたのだ。

「たいへんに意義のある判決だと考えています。といいますのも、これまでゲームソフトの著作権についての判例は、無きに等しいといってもいい状況だったんです。今回の判決が、有力な判例になるんじゃないですか」(任天堂 広報)

任天堂はアメリカでまだ数件の訴訟を抱えている。まずは、先制攻撃ってところかな？ ✱



⬅任天堂は、日本企業としては珍しくアメリカでの訴訟問題に強気に対応している。自信がなかったら、できないことだよね？

EVENT

“21世紀へのクルマ学”というイベントで安全運転シミュレーターを体験しよう!

東京青山のTEPIAで、21世紀へのクルマ学というイベントが開かれているぞ。これは自動車やクルマ社会の未来のシステム像を探るというテーマで開かれているもの。環境を考えた電気自動車や、クルマの安全性を高める装置など、クルマ環境の新しいシステムをいろいろと展示してあるのだ。

そして、ここには以前このコーナーでも紹介した、タスクネットが開発した安全運転教育シミュレーター“アクセスマスター”が展示してあるのだ。もちろんじっさいに試乗することができるぞ。

このイベントは入場無料で、12月17日まで開催しているぞ。ファミ通を読んで、このシミュレーターが気になっていたという人は、このチャンスを逃すな!! ✱





⬅⬆アクセスマスターに試乗するときは、コンパニオンのお姉さんが乗りかたをやさしく指導してくれるのだ。

FACE

志茂田景樹さんの魔王はインパクトありましたね!

イラストレーター
横山 宏

宇宙船などの、メカニックなイラストで人気。ファミ通の読者にもおなじみかな⁉ もちろん大のゲームファンなのだ。

Photograph by Shinichiro Matsuda



今回登場するのはイラストレーターの横山宏氏だ。ティーアンドイーソフトから発売予定のスーパーファミコン用RPG『ソード・ワールドSFC』のイメージイラストを描いたのが横山氏。その横山氏に好きなゲームの話を聞いてきたぞ。

――『ソード・ワールドSFC』のイラストはどういういきさつで?

横山　すでに放映されたんですけど、『ソード・ワールドSFC』のコマーシャルがありましたよね、志茂田景樹さんとウインクのふたりが出演していた……あのビジュアルイメージを担当したんです。その関係でソフトのパッケージのイメージイラストも手掛けたんですよ。

――あのコマーシャルはなかなかインパクトがありましたね。

横山　とくに志茂田景樹さんの演じた魔王がすごかったですよね。あのままの映像でゲームにも登場すればすごくおもしろそうなんだけど……。そんなことはしないかな、ティーアンドイーソフトの人はマジメだから(笑)。『遥かなるオーガスタ』とかも、ものすごくマジメに作られたって感じですよね。あれには「人生、急がば回れ」という教訓が含まれていますよ(笑)。

――『ソード・ワールドSFC』はどんなソフトになりそうですか?

横山　じつはあんまり詳しくないんですよ。『ソード・ワールド』の舞台設定の資料をいただいて、それに目を通したぐらいなんです。それを読んだかぎりではなかなかおもしろそうなんですけど、ゲームって完成してみないとわからないですからね。だから僕も楽しみにしているひとりなんです。

――ゲームはかなりお好きなんだそうですね?

横山　それがじつは去年ぐらいまであんまりゲームはやらなかったんですよ。でも最近になって急にやりだしたから、ハマり具合も深くって(笑)。いまでは仕事の妨げになるくらいやっています。

――どんなジャンルのゲームが好きなんですか?

横山　F1なんかのレースゲームはかなりやりましたよ。けっこう理不尽な当たりをかまされるのが多いんですよね。それでも意地になってやっちゃいました。

――これから発売されるゲームで期待しているものは?

横山　『スーパーフォーメーションサッカー2』ですね。僕は熱烈なサッカーファンなんですよ。前作もかなりやったんですけど、あれはオフサイドルールを採用してなかったでしょう。そこが残念だったんですよ。だから今回は採用してほしいなあと思ってるんだけど。

――じつは『2』でも採用されていないんですよ。

横山　そうなんですか? やっぱり縦スクロールだから、オフサイドルールを入れるとわかりにくくなるのかなぁ? でも、サッカーファンとしては、オフサイドルールもしっかりしているゲームをやってみたいですね。 ＊

MINI INFORMATION

▶CDがお店で作れる⁉

アメリカのIBMとブロックバスター・エンターテイメントが、デジタル通信網を使ってお店に曲のデータを直接送り、好きな曲だけを集めた音楽CDをその場で作るシステムを共同開発した。このシステムを使えば配送や、在庫をかかえるのにかかるコストを削減でき、それによって、商品の価格を下げることもできるというわけだ。また、このシステムは、音楽以外にCD-ROM版のゲームソフトにも応用可能だということだから、ゲームファンにとってもうれしいよね。このシステムが実現すれば、ソフトの売り切れはなくなる。ユーザーにとって便利なこのシステム、早いうちにぜひ実用化してほしいよね。

6月12日
十二の闘志が燃えあがる。

NEC

遂に登場

PCエンジン

20M メガ ハイスピードROM

Huカードソフト

6月12日発売予定
希望小売価格
9,800円(税別)

PC Engine
STREET FIGHTER II'
ストリートファイターII ダッシュ



©CAPCOM 1991, 1992, 1993
Licensed to NEC Home Electronics, Ltd.
制作:CAPCOM

アーケードの覇者、PCエンジンへ。

ダッシュだから、ここが違う!
- あの強敵四天王が使える!
- 同一キャラ同士の対戦ができる!
- 必殺技もパワーアップ!

PCエンジンだから、ここがスゴイ!
- 高速処理CPUだから、アーケード版同様キャラの動きがすばやい!
- 512色同時発色だから、アーケード版の鮮やかな色彩を再現!
- 大容量20M(メガ)だから、細部までアーケード版に忠実な移植を実現!

対応6ボタンパッド
「アベニューパッド6」
も登場!
標準価格(税別) 3,980円



お店に急げ! 初回特典が待っている!!

応募締切は8月31日迄
(当日消印有効)

問い合わせ先 ストIIダッシュキャンペーン事務局 TEL(03)3485-0047

PCエンジン版ストIIダッシュについている応募券で次の初回特典がもらえる!

春麗FAN BOOK
- 春麗ミニマンガ
- 山下章氏による春麗を使った攻略法やコラム

(初回出荷分のみ対象)

*郵送手数料の郵便切手320円を添えてご応募ください。

詳しくは応募券を見よ!

もうすぐ始まる!

'93東京おもちゃショー

わくわくソフトどんどん登場!

- 「ストIIダッシュ」「天外魔境 風雲カブキ伝」など、たくさんの超ビッグタイトルを一挙公開! 最新ハードのDUO-Rでめいっぱい遊びまくろう! もちろん「ストIIダッシュ大会」をはじめゲーム大会もめじろ押しだ!
- 天外魔境シリーズでおなじみの広井王子氏と、TV番組「そのまんま東のバーチャル情報局」で有名な渡辺浩弐氏のトークショーなど、豪華ゲストも見逃せない! 広井王子氏のサイン会もあるぞ!



PCエンジンブースで君に会いたい!

6月5日(土)・6日(日) in 幕張メッセ

入場料 500円

業者商談日 3日・4日 9:30〜17:30
一般公開日 5日・6日 9:00〜17:30

無敵のマシン、いま、君へ。

スーパーCD・ROM²ソフト、CD・ROM²ソフト、Huカードソフトはもちろん、音楽CDまで楽しめて、この値段。マルチゲームマシンの無敵の力、いま、君に。



CD-ROMゲームマシン
PC Engine DUO-R
PCエンジン デュオ-R
標準価格39,800円(税別)

CD-ROMはNEC

※ビデオ入力のないテレビと接続する場合には、別売りのRFユニット〈PI-AN3〉が必要です。

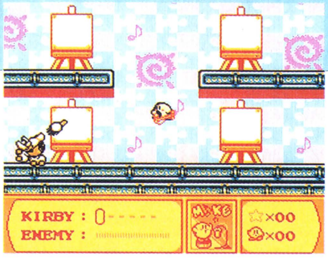
お問い合わせ先は
NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL. 03(3454)5111(大代表)

WEEKLY ファミコン通信

WEEKLY TOP 30

ども、１週間のごぶさたでした。今週のトップは『星のカービィ 夢の泉の物語』だ。そろそろ『カービィ』も、『スーパーマリオカート』や『スーパーテトリス2+BomBliss』と並んで、ロングランソフトの仲間入りってところかな？

1 星のカービィ 夢の泉の物語

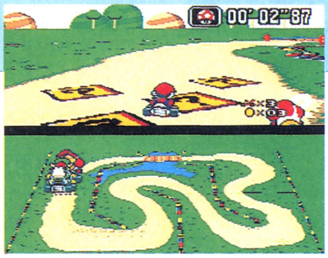


ステージの途中でときどき地面から杭が出ていることがある。あの杭を叩けば1UPがある小部屋に行けたりするんだけど、そのためにはハンマーの能力をコピーしておかなくちゃいけないよね。ところが、なんとストーンの能力を使っても杭を叩くことができるのだ。知らなかったよね。

前回3　前々回7
ファミコン
バックアップカートリッジ
アクション
■任天堂
6500円[込]
3月23日発売

1174

2 スーパーマリオカート



『スーパーマリオカート』タイムアタックのベストレコードが、ついに58秒台の世界に突入したぞ。4月2日現在の任天堂公認の記録は、なんと58秒92というモノすごさ！　ここまできちゃったら、当分この記録を塗り替えることは不可能かもしれないね。キミは挑戦する勇気があるかい？

前回4　前々回3
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
レースゲーム
■任天堂
8900円[込]
'92年8月27日発売

1046

3 ブレスオブファイア ～竜の戦士～

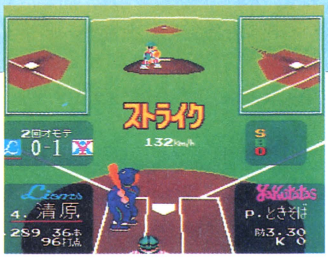


このゲームに出てくる"ぎんのうでわ"は、装備しても守備力や攻撃力にはなんの変化も現われないから、いったい何の役に立つんだと思った人も多いんじゃないかな。じつはあの腕輪、パーティーの先頭の者が装備してると、モンスターの出現率がぐんと減るのだ。こいつは助かるよね。

前回6　前々回1
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■カプコン
9800円
4月3日発売

921

4 スーパーファミスタ 2



『スーパーファミスタ2』には、ファミスタシリーズ初の同チーム対戦コマンドが隠されているぞ。やりかたは簡単。後攻チームを決めるとき、COM対戦ならコントローラー1、2P対戦ならコントローラー2のLとRボタンを押しながらカーソルを動かすと、先攻チームと同じチームが選べるのだ。

前回2　前々回2
スーパーファミコン
カートリッジ
スポーツ
■ナムコ
7900円
3月12日発売

913

5 伝説のオウガバトル



数多くの仲間ができる『伝説のオウガバトル』。ところがイベントキャラクターであるはずのヤツが仲間になってくれないことがあるよね。これは、その時点での仲間の総数が多すぎるせいなのだ。最大で100人までしか仲間にできないから、つねに5人以上の空きを作っておいたほうがいいぞ。

前回5　前々回8
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
シミュレーションRPG
■クエスト
9600円
3月12日発売

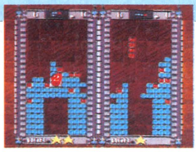
827

このランキングは、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。

●協力店　大昌ビーヤング(宮城 仙台)、藤崎(宮城 仙台)、おかじま電器全店(千葉 幕張ほか)、伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館TOY PARK(東京 銀座)、おもちゃのQ(東京 野方)、アイワールド(神奈川 相模原)、松坂屋(愛知 名古屋)、カトー無線(愛知 名古屋)、キデイランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)、そごう(大阪 心斎橋)、大丸(福岡 博多)、トキハ(大分 大分)

★集計期間 5月10日〜5月16日

6 スーパーテトリス2+BomBliss



前回9 前々回11
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■ビー・ピー・エス　パズル
8500円　'92年12月18日発売
682

7 Pop'nツインビー



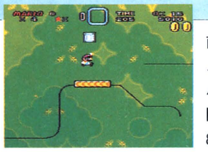
前回8 前々回10
スーパーファミコン
カートリッジ
■コナミ　シューティング
8900円　3月26日発売
482

8 キャプテン翼Ⅳ プロのライバルたち



前回10 前々回4
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■テクモ　スポーツ
9700円　4月9日発売
464

9 スーパーマリオワールド



前回19 前々回13
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■任天堂　アクション
8000円[込]　'90年11月21日発売
407

10 ゼロヨンチャンプ2



前回18 前々回—
PCエンジン
スーパーCD・ROM^{2}専用
■メディアリング　レースゲーム
7800円　3月5日発売
381

順位	前回	前々回	タイトル	機種	メディア	メーカー	ジャンル	発売日・価格	得点
11	21	28	星のカービィ	ゲームボーイ	カートリッジ	■任天堂	アクション	'92年4月27日発売 2900円[込]	382
12	12	15	スーパーマリオランド2 6つの金貨	ゲームボーイ	バックアップカートリッジ	■任天堂	アクション	'92年10月21日発売 2900円[込]	367
13	—	—	対局囲碁ゴライアス (new)	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■ビー・ピー・エス	テーブルゲーム	5月13日発売 14800円	363
14	15	16	ストリートファイターⅡ	スーパーファミコン	カートリッジ	■カプコン	アクション	'92年6月10日発売 9800円	354
15	1	—	スーパーボンバーマン	スーパーファミコン	カートリッジ	■ハドソン	アクション	4月28日発売 7800円	345
16	11	—	ミッキーのマジカルアドベンチャー	スーパーファミコン	カートリッジ	■カプコン	アクション	'92年11月20日発売 8500円	336
17	14	9	スターフォックス	スーパーファミコン	カートリッジ	■任天堂	シューティング	2月21日発売 9800円[込]	263
18	13	19	ミッキーマウスⅣ 魔法のラビリンス	ゲームボーイ	カートリッジ	■ケムコ	アクション	4月23日発売 3900円[込]	245
19	—	21	ウルトラセブン	スーパーファミコン	カートリッジ	■バンダイ	アクション	3月26日発売 8800円	195
20	17	—	ぷよぷよ	メガドライブ	カートリッジ	■セガ	パズル	'92年12月11日発売 4800円	191
21	29	6	餓狼伝説 宿命の闘い	メガドライブ	カートリッジ	■セガ	アクション	4月23日発売 8800円	189
22	24	17	デュアルオーブ〜聖霊珠伝説〜	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■アイマックス	RPG	4月16日発売 9700円	185
23	—	—	スーパーバトルタンク	スーパーファミコン	カートリッジ	■パック・イン・ビデオ	シューティング	4月23日発売 7800円	181
24	—	—	Jリーグ グレイテストイレブン (new)	PCエンジン	Huカード	■日本物産	スポーツ	5月14日発売 7400円	179
25	—	22	雀偵物語3 セイバーエンジェル (new)	PCエンジン	スーパーCD・ROM^2 専用	■アトラス	テーブルゲーム	4月23日発売 7800円	172
26	25	—	ドラゴンボールZ 超武闘伝	スーパーファミコン	カートリッジ	■バンダイ	アクション	3月20日発売 9800円	163
27	27	18	大閤立志伝	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■光栄	シミュレーション	4月6日発売 11800円	155
28	28	—	テクモスーパーNBAバスケットボール	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■テクモ	スポーツ	'92年12月25日発売 8900円	149
29	—	—	テトリス	ゲームボーイ	カートリッジ	■任天堂	パズル	'90年8月3日発売 2600円[込]	145
30	26	27	ぷよぷよ	ゲームギア	カートリッジ	■セガ	パズル	3月19日発売 3500円	127

読者のご意見板

●友人Ｉは、『ワールドヒーローズ』を、『ワーヒ』と略す。ヘンだからやめてくれ。
福島県　松崎貴広　20歳

●『トルネコの大冒険』のつぎに出るのは『ホイミンの人間になりたい』だろうか。
茨城県　宮英明　18歳

●あのコナミが、格闘技ゲームの『スーパーイーアルカンフー』を出す夢を見た。
東京都　八下田誠　19歳

●『シムアント』に"アリの巣コロリ"があったら、クモよりも恐怖だと思う。
神奈川県　長谷川大輔　19歳

●『ストⅡターボ』の発売のおかげで、灰色の中国服を着た宮前真樹がまた活躍するであろう。
北海道　大野孝志　22歳

●『伝説のオウガバトル』に出てくるトリスタンの戦闘中の後ろ姿は、どうしてもダルマが盾を持っているようにしか見えない。
東京都　関谷窓　20歳

●断言する。カプコンの次回作は『ストⅡコレクション』だ！
東京都　亀井徳明　21歳

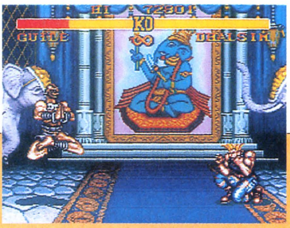
※価格のあとに［込］マークのついているものは、消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。
※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフトの販売数を、同一の条件のもとに集計したものです。

★集計期間 5月10日～5月16日

発売までまてない
期待の新作 TOP 20

ついに『ストII』旋風到来か!? スーパーファミコン版『ターボ』とPCエンジン版、メガドライブ版の『ダッシュ』が同時にベスト5に入ってきたぞ！

1 ストリートファイターII ターボ



スーパーファミコン
カートリッジ
アクション
■カプコン
9980円(予価)　7月10日発売

1637

前回 1 前々回 1

『ターボ』では、前作の『ストII』では弱かったキャラクターも、ずいぶん強くなっている感じだぞ。

2 聖剣伝説２



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
アクションRPG
■スクウェア
9800円　7月発売予定

1149

前回 3 前々回 4

『聖剣伝説2』の村には『FFV』と同じようにパブがある。またピアノを弾いたりできるといいよね。

3 ドラゴンクエストI・II



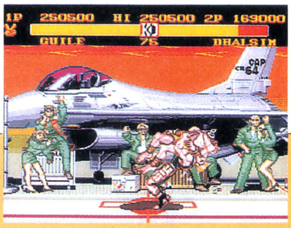
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■エニックス
価格未定　発売日未定

1087

前回 2 前々回 2

ファミコン版『I』のある町に作者の堀井さんがいたのを覚えてる？ 今回は出てきてくれないのかな？

4 ストリートファイターIIダッシュ



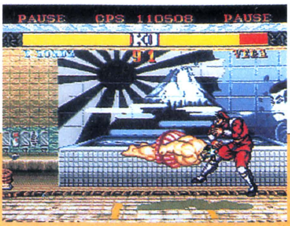
メガドライブ
カートリッジ
アクション
■カプコン
価格未定　発売日未定

1061

前回 7 前々回 7

発売日が未定になってちょっと残念なメガドライブ版『ダッシュ』。一刻も早く発売してもらいたいね。

5 ストリートファイターIIダッシュ



PCエンジン
Huカード
アクション
■NECホームエレクトロニクス
9800円　6月12日発売

787

前回 8 前々回 8

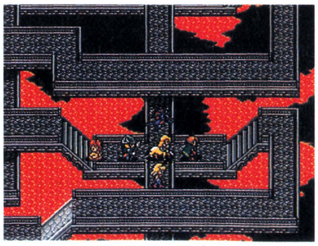
PCエンジン版『ストIIダッシュ』は、発売までわずか2週間。ソフトの予約はちゃんと済ませたかっ!?

順位	前回/前々回	タイトル	機種・メディア	メーカー・ジャンル	発売日・価格	得票
6	前回 4 / 前々回 3	天外魔境 風雲カブキ伝	PCエンジン スーパーCD・ROM² 専用	■ハドソン RPG	7月10日発売 7800円	582
7	前回 20 / 前々回 16	スーパーマリオコレクション(仮題)	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	■任天堂 アクション	7月14日発売 9800円[込]	536
8	前回 5 / 前々回 5	MOTHER2 ギーグの逆襲	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	■任天堂 RPG	価格未定 8月下旬発売予定	491
9	前回 9 / 前々回 6	イースIV	PCエンジン スーパーCD・ROM² 専用	■ハドソン アクションRPG	12月発売 価格未定	436
10	前回 10 / 前々回 9	シルヴァ・サーガ2	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	■セタ RPG	6月25日発売 9800円	391
11	前回 6 / 前々回 11	シルフィード(仮題)	メガドライブ CD-ROM	■ゲームアーツ シューティング	発売日未定 価格未定	359
12	前回 — / 前々回 —	シャイニング・フォースII	メガドライブ バックアップカートリッジ	■セガ シミュレーションRPG	10月発売予定 8800円(予価)	346
13	前回 17 / 前々回 14	卒業－グラデュエーション－	PCエンジン スーパーCD・ROM² 専用	■NECアベニュー シミュレーション	7月23日発売 7800円	237
14	前回 12 / 前々回 13	全日本プロレス	スーパーファミコン カートリッジ	■メサイヤ スポーツ	7月上旬発売予定 9800円(予価)	235
15	前回 14 / 前々回 15	ソード・ワールドSFC	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	■ティーアンドイーソフト RPG	8月上旬発売予定 9800円	217
16	前回 — / 前々回 —	V.R.(バーチャレーシング)	メガドライブ カートリッジ	■セガ レースゲーム	発売日未定 価格未定	211
17	前回 13 / 前々回 19	餓狼伝説2	スーパーファミコン カートリッジ	■タカラ・アミューズメント アクション	12月発売予定 9800円(予価)	146
18	前回 18 / 前々回 17	スーパーフォーメーションサッカー2	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	■ヒューマン スポーツ	6月11日発売 8500円	133
19	前回 — / 前々回 —	ソニックウィングス	スーパーファミコン カートリッジ	■ビデオシステム シューティング	7月発売予定 8900円(予価)	109
20	前回 — / 前々回 20	モンスターメーカー 闇の龍騎士	PCエンジン スーパーCD・ROM² 専用	■NECアベニュー RPG	'93年発売予定 価格未定	101

今週の特選ソフト

12位 シャイニング・フォースII

今週は、メガドライブユーザー期待のシミュレーションRPG『シャイニング・フォースII』が12位に新登場。グラフィックや基本システムのほうはかなりできあがっているらしいのだが、今回新しく追加されたさまざまな機能のチェックや調整のために、完成にはもうしばらく時間がかかるとか。いったいどんなゲームになるのか、いまから楽しみだよね。



開発進行度… 40パーセント

読者が選ぶ TOP 20

★集計期間 5月10日～5月16日

発売されたばかりの『スーパーボンバーマン』がさっそく18位にランクイン。やっぱり対戦ゲームはおもしろいからね。

今回	前回	ソフト名	機種名・メーカー名	得点
1	1	ファイナルファンタジーV	スーパーファミコン ■スクウェア	1219
2	6	ぷよぷよ	メガドライブ ■セガ	874
3	5	ストリートファイターII	スーパーファミコン ■カプコン	855
4	2	伝説のオウガバトル	スーパーファミコン ■クエスト	791
5	4	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	スーパーファミコン ■エニックス	781
6	11	スーパーマリオカート	スーパーファミコン ■任天堂	509
7	9	真・女神転生	スーパーファミコン ■アトラス	492
8	3	天外魔境II 卍MARU	PCエンジン ■ハドソン	418
9	7	ドラゴンボールZ 超武闘伝	スーパーファミコン ■バンダイ	410
10	10	ブレスオブファイア ～竜の戦士～	スーパーファミコン ■カプコン	363
11	14	スーパーファミスタ2	スーパーファミコン ■ナムコ	273
12	13	SNATCHER	PCエンジン ■コナミ	265
13	8	スターフォックス	スーパーファミコン ■任天堂	249
14	12	イースI・II	PCエンジン ■ハドソン	243
15	–	ランドストーカー ～皇帝の財宝～	メガドライブ ■セガ	219
16	16	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	メガドライブ ■セガ	198
17	15	メタルマックス2	スーパーファミコン ■データイースト	189
18	18	キャプテン翼IV プロのライバルたち	スーパーファミコン ■テクモ	173
19		スーパーボンバーマン	スーパーファミコン ■ハドソン	170
20	17	MOTHER	スーパーファミコン ■任天堂	155

※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。累計の数字は、ファミコン通信'93年1月1日号から現在までの累計です。

今までの累計

今回	前回	ソフト名	得点
1	1	ファイナルファンタジーV	50804
2	2	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	30721
3	3	ストリートファイターII	15277
4	4	天外魔境II 卍MARU	13025
5	5	真・女神転生	11739
6	6	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	9107
7	7	スーパーマリオカート	7269
8	8	ぷよぷよ	6248
9	9	伝説のオウガバトル	5956
10	10	SNATCHER	4944
11	11	スターフォックス	4674
12	13	ランドストーカー～皇帝の財宝～	4431
13	12	スーパーファイヤープロレスリング2	4387
14	14	イースI・II	4275
15	15	ファイナルファンタジーIV	3941
16	16	三國志III	3916
17	17	ドラゴンボールZ 超武闘伝	3837
18	18	重装機兵ヴァルケン	3253
19	19	MOTHER	3139
20	20	アドバンスド大戦略～ドイツ電撃作戦	3075

ビデオゲーム TOP 10

『ワールドヒーローズ2』では飛んできた飛び道具をはね返すことができる。飛び道具を持たないキャラクターも安心なのだ。

今回	前回	ゲーム名	メーカー名・ジャンル	得点
1	–	バーチャレーシング	■セガ レースゲーム	2482
2	2	ストリートファイターII ダッシュ ターボ	■カプコン アクション	2468
3	1	ワールドヒーローズ2	■ADK/エス・エヌ・ケイ アクション	2279
4	5	リーサルエンフォーサーズ	■コナミ シューティング	1708
5	3	戦国エース	■彩京/バンプレスト シューティング	1545
6	4	海底大戦争	■アイレム シューティング	1526
7	new	タイトルファイト	■セガ アクション	1422
8	–	餓狼伝説2	■ADK/エス・エヌ・ケイ アクション	1262
9	new	スーパーリアル麻雀PIV	■サミー工業 テーブルゲーム	1231
10	–	スーパーワールドスタジアム'92激闘編	■ナムコ スポーツ	1194

●協力店　プレイシティキャロット巣鴨店（東京　巣鴨）、笹塚店（東京　笹塚）、なんば店（大阪　難波）、ギガ観音寺（香川　観音寺）

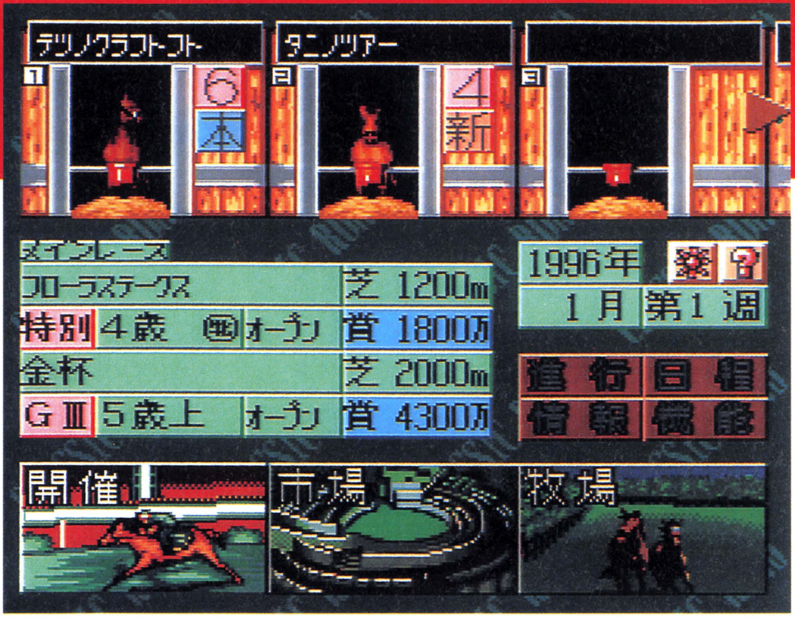
U.S.A TOP 10

『バットマンリターンズ』がトップにランクアップ。アメリカではヒーローものゲームの人気は、とにかくやたら根強いのだな。

今回	前回	ソフト名	メーカー名・機種名・ジャンル
1	3	バットマンリターンズ (BATMAN RETURNS)	■KONAMI SUPER NES アクション
2	2	スターフォックス (STAR FOX)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES シューティング
3	1	X-MEN (X-MEN)	■SEGA OF AMERICA GENESIS アクション
4	5	ストリートファイターII (STREET FIGHTER 2)	■CAPCOM USA SUPER NES アクション
5	9	クールスポット (COOL SPOT)	■SEGA OF AMERICA GENESIS アクション
6	7	スーパーマリオランド2 6つの金貨 (SUPER MARIO LAND 2)	■NINTENDO OF AMERICA GAMEBOY アクション
7	6	ヨッシーのクッキー (YOSHI'S COOKIE)	■NINTENDO OF AMERICA GAMEBOY パズル
8	10	NBAプロバスケットボール ブルズVSブレイザーズ (BULLS VS BLAZERS)	■ELECTRONIC ARTS GENESIS スポーツ
9	–	スーパーマリオカート (SUPER MARIO CART)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES レースゲーム
10	new	バトルテック (MECH WARRIOR)	■ACTIVISION SUPER NES アクション

●協力店　G&G Software Inc, ELECTRONICS BOUTIQUE Inc.

緊急速報1





競馬好きにはこたえられない競馬シミュレーションゲーム。今回の緊急速報では、パソコン版からの移植である『クラシック・ロード』をお届けするぞ。このソフトを手にしたときから、キミの馬主としての人生がはじまるのだ。馬を強く育て、レースに出場させ、子孫を増やしてその仔馬をまた強くする。こりゃもうハマるしかない！

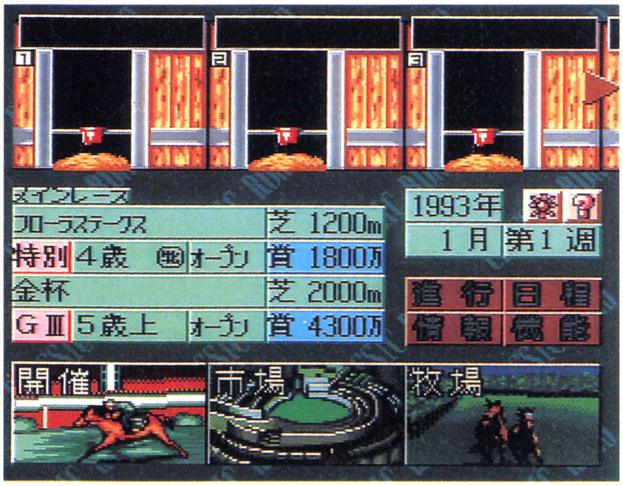
スーパーファミコン SF	シミュレーション				バックアップ カートリッジ
	ビクターエンタテインメント	9月発売予定	9800円	8メガ	

30年間の競馬人生をシミュレートしてみないか？

1993年1月の第1週――。30年間にわたるキミの競馬人生の幕が、いま堂々と上がるのだ!!

『クラシック・ロード』は、競馬の世界を舞台にしたシミュレーションゲームだ。このゲームでは、プレーヤーは馬主であると同時に調教師でもあり、また、レースに勝つための監督の役目もしなければならない。馬を育ててレースに出し、賞金や配当金を稼いで新しい馬を手に入れ、また育ててレースに出す……。かつての有名馬の子孫をキミが育てて強くするというリアルな設定がウマ好き人間の心をビミョーにくすぐるのさ。

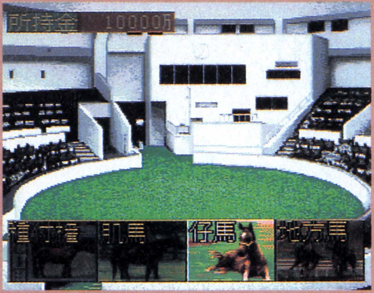
1993年1月から始まるぞ

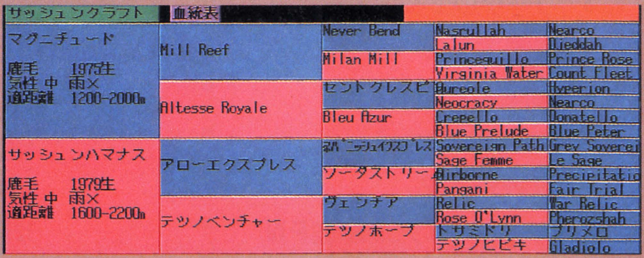


⬅ゲームスタート直後の厩舎のようす。ごらんのとおり、まだ1頭も馬がいません。すべてはこれから始まるのだ。

まずは仔馬を買うのだ

何はなくとも、仔馬を買わないことにはゲームは始まらない。仔馬を買うときは、下の写真のような血統表を参考にしよう。この血統表には、両親から5代まえまでの馬の名前が載っている。しかも、馬の名前と血統はすべて実在のもの。つまり、生まれる仔馬は、過去の実在馬から生まれた架空の仔馬ということなのだ。ただし、仔馬の初期ステータスは先祖の馬のデータをもとに設定されるので、両親が違うのに仔馬のステータスが同じ、なんてことはありえないぞ。この両親から生まれる仔馬はこうなるはず、というリアリティーがこのゲームのウリなのだ。





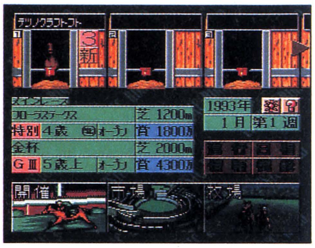
血統表をよく見て選ぶべし！

馬をかわいがりながらも強く育てていきましょう!

待望の仔馬が手に入ったら、その馬を育てていこう。たとえどんなに先祖や両親が優秀な馬であっても、生まれたばかりの仔馬がそのままレースで勝つことは不可能なのだ。さて、同じ育てるにしても、やはり自分の馬が強く育っていくほうがいいに決まってるよね。しかし、馬が勝手に強くなってくれるわけはない。強くなるかどうかは馬主であるキミの育てかたにかかっているのだ。

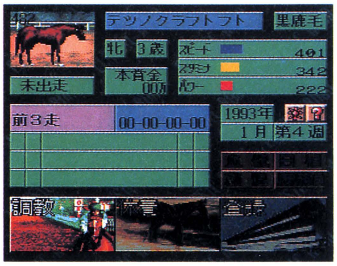
馬のステータスを上げるためには、コースを走らせて調教してやればよい。5つある調教コースのうち、どのコースを走らせればどのステータスをアップさせられるかをよく知ったうえで調教しよう。ただし、あまりハードなトレーニングばかりさせていると、だんだん馬にストレスがたまってきて、ついには病気になってしまうこともあるのだ。そうならないためにも"調教"と"休養"のふたつのコマンドを使い分ける必要があるぞ。さあ、レースに向けてガンバロウ。

●これがオレの馬だ



⬆へへッ、ついに買っちゃいましたよ。どうですか、カワイイでしょう? この子がオレの馬ですよ。これから長いつきあいになるわけだ。ヨロシクな。

●ステータスはこう



⬆ステータスを見てみると、この子はまだまだひ弱である。よし、がんばってもっと強い馬に育てよう、と心に誓うのであった。

ときには厳しく調教を

5つのコース

ダート
土のコースのこと。スピード、スタミナ、パワーがバランスよくアップする。

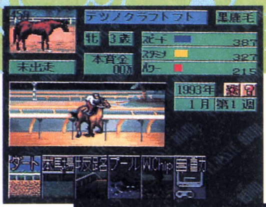
本馬場
本馬場は、芝を植えたコースのこと。おもにスピードの数値が上昇する。

坂路
坂になったコースだ。坂を上ぼらせることで、パワーの数値が上がるのだ。

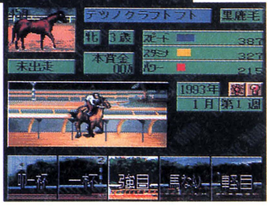
プール
水の抵抗を受けながら走らせる。プールはスタミナを上げるのに最適だ。

W.Chip(ウッドチップ)
木のクズを敷き詰めた走りにくいコース。パワーをつけるのにもってこい。

せっかく手に入れた馬も、調教しなければ強くはならないぞ。心を鬼にして訓練させよう。3つのステータスがバランスよくアップするように、5種類のなかからコースを選んで調教しよう。モノグサなキミは、コンピューターに調教をまかせることもできちゃうぞ。



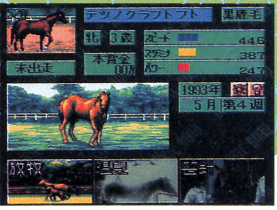
⬅それじゃ調教を始めよう。とりあえず、ダートを走らせてみようかな。



➡各コースは5つの程度に分かれている。今回は強目を選んでみたぞ。

ときにはやさしく休養させて

強くしようとやっきになるあまり、仔馬の体や心に負担をかけすぎてしまった、なんてことじゃ馬主としては失格。たまにはゆっくりと骨休めをさせてやるのも馬主のつとめだぞ。馬を育てるのも、我が子に対するように愛情をもってするのがよいのだ。上に載せたステータス画面では、馬のようすを見ることができるが、ストレスがたまったりすると、馬はさかんに首を振ったりしてアピールしてくる。そんなときは"休養"コマンドの出番だ。



⬅故障したり、ノイローゼになることもある。そうなるまえに休養させてやろう。

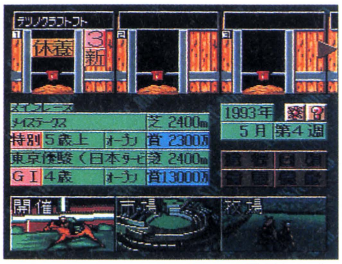
3つのメニュー

放牧
ゆったりと広い場所で遊ばせてやると、気分的にリラックスする。やはり馬にも気分転換は必要だよね。

温泉
調教で疲れた体を癒したり、軽いケガを治すときは温泉に入れてあげよう。はぁ〜極楽ゴクラク、ってか。

笹針
体のツボに太い針を打って治療すること。かなり痛そうだが、あくまで治療である。我慢してもらおう。

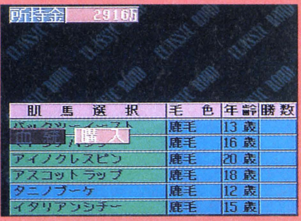
ただいま休養中



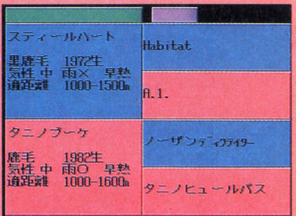
⬆そんなわけで、いまは厩舎に馬がおりません。ゆっくり体を休めているはずです。

種付けでこどもを作ろう

ひとつの厩舎に1頭の馬というのはチトさびしいね。ならば、新たな馬を手に入れよう。牧場に行けば種付けをしてくれるが、このときに必要なのは父親である種馬と母親である肌馬だ。肌馬は市場で繁殖牝馬として買うことができる。種馬には2種類あって、1度の種付けのためにお金を払って種馬になってもらう場合と、もっと高いお金を払って種付け権を手に入れる場合があるぞ。種付け権があれば、同じ種馬による種付けが毎年できるのだ。また、よい成績を収めた持ち馬を引退させて、種馬として登録したり、肌馬として牧場に残したりしてその馬の子孫をまた自分で育てたりもできるぞ。



⬅仔馬を生んでくれる肌馬を選ぶ。悩んだ末に決定。



➡で、種馬を選ぶわけ。血統表などを参考にしよう。



⬆それじゃ、牧場へ行って種付けをしよう。強い子が生まれますように。



⬆種付けがうまくいって約10ヵ月たつと、こんなカワイイ仔馬が誕生するのだ。

※画面はすべて開発中のものです。

強くなったらレースに出してみよう!!

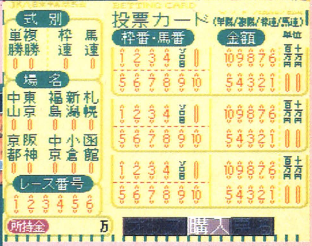
さて、キミの馬は強くなったかな？　もし、持ち馬の強さに自信が持てるようになったら、つぎはいよいよレースに挑戦だ。日ごろの厳しい調教の成果を発揮するときがきたのだ。また、強さにあまり自信がなくても、とりあえず出走させてみるとよい。レースに出ることで、ほかの馬の強さや自分の馬の弱点などがわかるかもしれないしね。もちろん、「いいや、もっともっと強くしてから走らせるんだ。」という人もいるかもしれないけれど、それはそれでよいのだ。あくまで馬主はキミなんだから。

レースのもうひとつの楽しみかた、それは、馬券を買ってギャンブルを楽しむことだ。実際の競馬と同様に、単勝や連勝複式などの賭けかたができるぞ。競馬で儲けて、手持ちの資金を増やせば、その後の活動がラクになるはずだ。いい仔馬を買うにも強くするにも元手がかかるわけだからね。

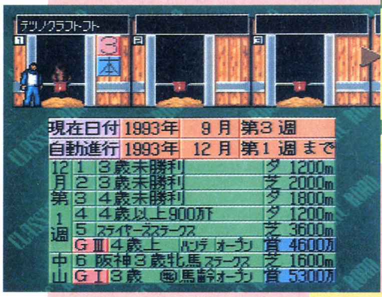
いよいよレースに挑戦だ!!



⬆ステータスは上がってきたが、強さはまあまあというところだ。でも、何ごとも経験。ここはひとつ、レースに出してみようかな。

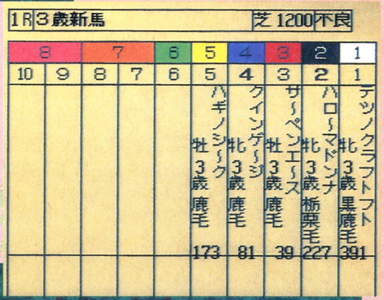


⬆本物ソックリの勝馬投票券(馬券)。この馬券を買って、お金を稼ぐこともできる。さて、どの馬に賭けようか。



⬆レースは毎週開催されている。そのなかから、自分の馬に合ったレースを選んで出走させよう。

⬇これがつぎのレースの出走表なのだ。ちゃんと名前が出てるでしょ？



レース画面はこんなカンジ



➡トップ独走か!?と思いきや、じつは、ほかの馬のグラフィックがまだ入っていないのであった。



⬅で、結果はというと、惜しくも2着でした。よし、自信がついたぜ。

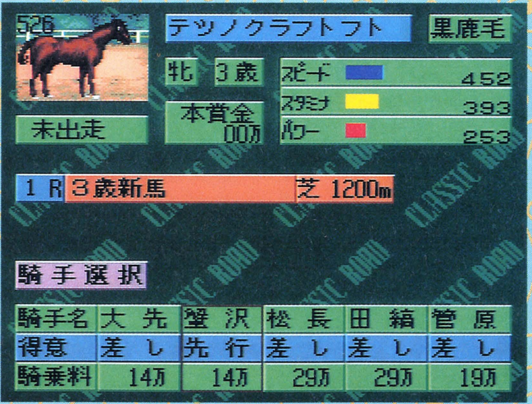
ドンマイドンマイ！まだまださきは長いのさ!!

※画面はすべて開発中のものです。

レースまえの作戦も重要だ

レースまえにすること、それは騎手と戦法を選ぶことだ。レースに勝てるかどうかは、軍師としてのきみの采配にかかっているぞ。騎手は、それぞれ得意な戦法を持っているので、自分の馬にあった戦法を選んでやること。持ち馬の個性を活かしたレース運びが大切なのだ。ただし、有能な騎手ほど騎乗料は高いので、フトコロと相談するのも忘れずに。

騎手を選んで



⬅たとえ馬が強くても、騎手がヘボじゃ勝てません。勝利の条件を整えてやるのも馬主の役目である。

戦法を指示する



⬆レースまえにどの戦法でいくか決めよう。自分の馬に適した戦法、そして選んだ騎手の得意な戦法を十分考慮しておくのはゆーまでもないこと。

開発状況

完成度は75パーセントぐらいです。現在は、グラフィックなどのバグ取り作業中です。ビクターエンタテインメント　南

徹底攻略



SIMULATION GAME
RAILROAD MANAGEMENT
URBAN DEVELOPMENT

A.III.
A列車で行こう

じつは佐渡ヶ島には鉄道ってモノがないのだ。子供のころ、佐渡に鉄道を走らすのが夢だったんですけどねえ……。まあいいや。いまはこれで満足してますから。

PCエンジン | シミュレーション | スーパーCD-ROM²
アートディンク　6月11日発売　9800円

楽しみかたいろいろ、攻略法はないよ

最初にあとがき

このたびは、『A.Ⅲ.－A列車でいこうⅢ－』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。『A.Ⅲ.』の各種パソコン版は、日本はもとより各国で高い評価をいただいてきました。あなたも、このPCエンジン版で存分に『A.Ⅲ.』の世界を楽しんでいただけることでしょう。

『A.Ⅲ.』には、決められた攻略法などはありません。すべてはプレイするあなた次第です。思うままに町をつくれる、そんなところが『A.Ⅲ.』の魅力なのです。

心から、あなたの鉄道会社と町のすこやかな発展をお祈り申し上げます。　株式会社アートディンク

（取扱い説明書のあとがきより抜粋）

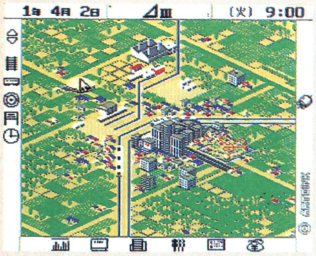
そうなのだ。そうなのだ。そうなのだ。ズバリそのとおりなのだ。このゲームは〝アンタの、アンタによる、アンタのための町づくり〟をモットーとして遊ぶゲームなので、こうすりゃいいとか、ああすりゃいいなどといった攻略方法、及びよけいなお節介などというものは存在しない。いや、存在してはいけないのだ。アンタの町がエラク発展しようが、アンタの会社が潰れて雇用社員256人（推定）が路頭に迷おうが、それはそれでひとつの楽しみかたとその結果だったということにしかすぎないわけです。

まあ、強いて攻略法を書けと言うんでしたら書きますけれどね。じゃ、書きます。いろんなことをやってみて、いろんなことを楽しみなさいなんてことを書きました。

こうすれば会社が儲かる!! って攻略を書け、と言うのでしたら困ります。いろいろ経済学などを勉強している人でないと理解してもらえませんし、私も説明できませんから。どうしてもと言うんでしたら、〝ベンチャーの雄〟こと、西和彦先生にでも聞いてください。

①メガロ市を目指す

遊びかたはいろいろあるのです。たとえば的な遊びかたをいくつか紹介します。まず、よくあるのが、町をひたすらメガロにするっていう遊びかたですね。会社が倒産さえしなければいつかきっとメガロになります。その、メガロになった町をゴジラが破壊するのが『ゴジラ対メガロ』という映画だ（ウソ）。



⬆初心者に好まれるプレー。いまだにこの遊びかたには根強いファンが多い。

②倒産を楽しむ

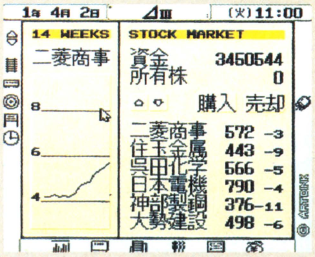
人生なにもかもがうまくいって、たまには、倒産しそうな（倒産した）会社の社長気分でも味わってみてーよ。とかいう、歯車にしてください的な社長にオススメの遊びかたがこれ。なにも考えずに、ひたすら金を使う。または考えに考え抜いてひたすら金を使えばいいのです。楽しくないかも……。



⬆倒産したくてしたのならよし。そうでなかったら、「ワザとだよ」と言え。

③株式だけ楽しむ

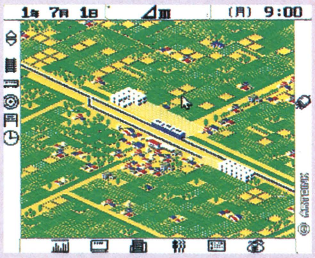
このゲームでは、会社経営のための株式なんかも楽しめてしまう。会社経営なんぞほっぽらかして株式だけを楽しむことも可能です。株式は全部で16銘柄用意されているので、それなりに楽しめるハズ。ビルを建てるとか壊すといったことをやっても、とくに株価に影響は起きたりはしません注意。



⬆もう、○○名人の株式必ず勝ちます方法論的なソフトはいりませんな。

④ただ見てるだけ

なにもせずに、ボケーッと見てる。列車が通り過ぎて行くのをただ見てる。といったジジイプレーがこれ。自分で手を加えなくてもコンピューターが勝手に家を建てたりしてくれるので、町はそれなりに成長を遂げていく。少しも成長せずに寂れていくかもしれんが、それもまた一興。究極至高のプレー。



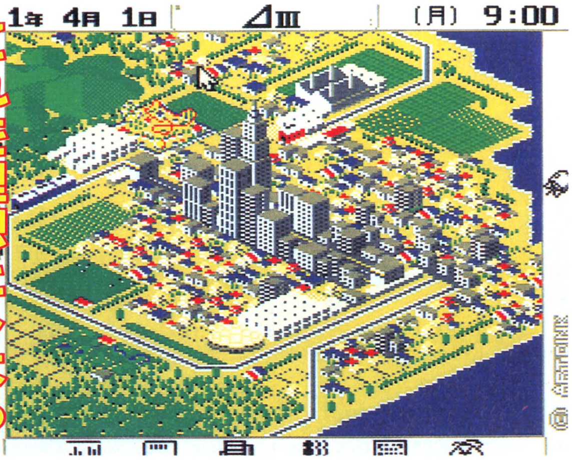
⬆ただ見てるだけで理想の町づくりに成功したとしたら、アンタはグレイトだぜ。

初心者はメガロシティを目指せ

どのゲームでもそうなんですが、初心者は上級者とは違い、なにをどうやったらよいのかがわからないでしょうな。逆に上級者はアレをこうすりゃ、コレをああすりゃああなる、こうなるということがわかっているハズ。このゲームの場合は特にその傾向が強いようなので、徹底攻略と銘打っているこの5ページは、わかっていると思われる上級者への解説、及び説明は省いて、初心者のためのページにしちゃいまーす。

初心者の人は、やっぱりメガロシティを造りたがるものなんでしょうねえ。メガロシティの建設というのは難しそうに思われがちなんですが、じつは簡単だったりするのだ。もう、わたしの書いてるとおりにマネして町を造ればバッチリだから。あとは、アンタに時間がものすごくあるか、失敗したときにリセットする潔さがあるかどうかが問題ですが。これホント。まあ、初心者はだまって上級者のオレについてこい、ということで。

これを理想としよう



◆とりあえず、タイトル画面に表示される町を目標にしてみるのが初心者的な遊びかたではないでしょうか。

1 まず、時の流れを遅める

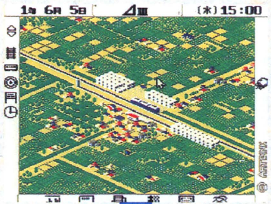
「ローマは1日にして成らず」と同様に、「メガロシティも1日にしては成らず」という言葉がある。というのも、（ノーマル設定の場合）このゲーム内での1日というのは地球時間の24秒でしかないからなのだ。初心者は時間経過の速度を遅めに設定しないとツライぞ。



◆ゲームスピードは初心者は遅めで、上級者は速めでプレーするのがよい。

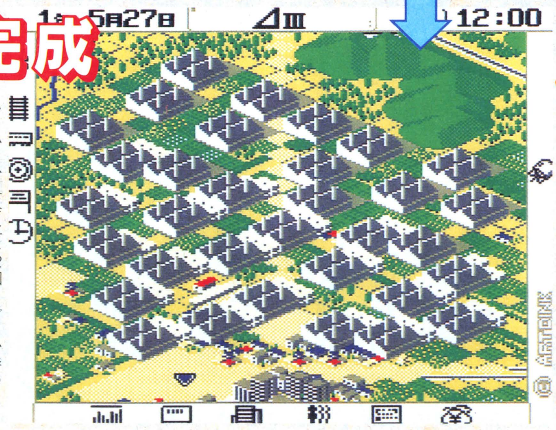
上級者の遊びかた①

真の上級者は、鉄道に頼らず町を発展させちゃいます。まず用のない鉄道は撤去。最初から町にある資材で、間隔を開けて工場をいくつか建設。工場は資材を生産する能力があるので、その資材で同様に工場を建てる。とまあ、これをひたすらくり返せば野望の工場王国が完成するのだ。



◆ある程度お金が溜ってからこの計画に移ろう。

完成

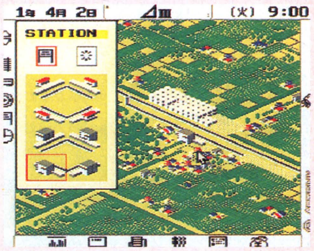


墓地のようだ

◆しかし、子会社は32個までしか持つことができないので、これ以上の発展はない。

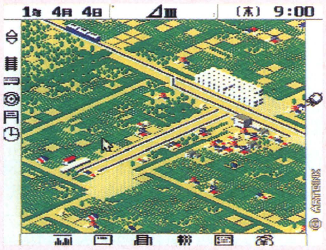
2 線路を敷きましょね

アンタの会社は鉄道会社だということを忘れずに（初心者がよく陥る初歩的なミス）。鉄道会社がデパートを建てたり、球団を道楽でもつようになるのはずっとあと。鉄道会社は線路を敷いてナンボということを忘れずに。問題はどのように引くかなんですよ。

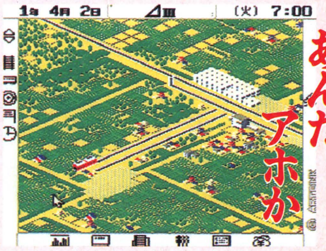


◆まず、駅を小さいヤツから大きいのに建て替えてしまうとよい。

最初は2本線路を引け



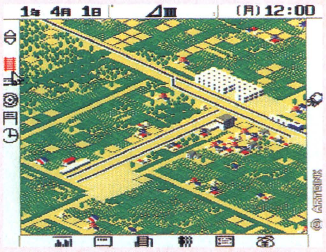
◆線路はこのようにこんなふうにこのくらいの長さで2本敷いておこう。



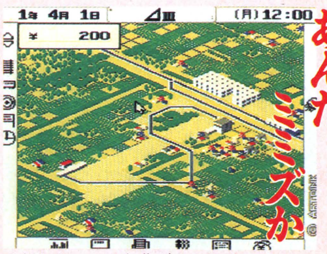
あんたアホか

◆駅をもうひとつ造るのを忘れてはいけない。忘れてると死ぬ。

グネグネさすなよ

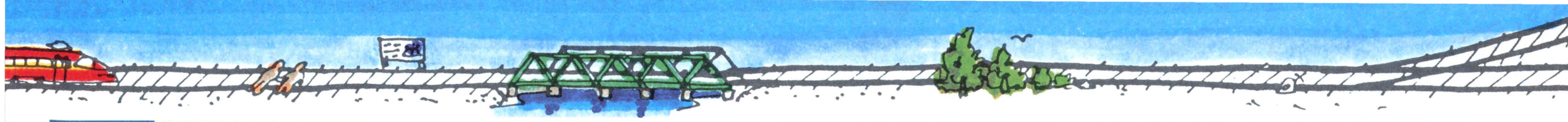


◆駅と駅との直線距離によって、列車の料金は決定されるのだ。



あんたミミズか

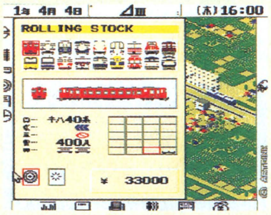
◆だから、こんな曲がった線路ではいくら長くても儲けにならない。



3 列車を走らすのだ

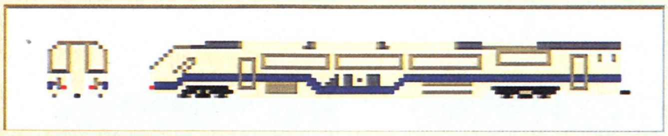
迷うけど

線路を敷いたらつぎは列車の購入だ。列車には旅客と貨物の2種類あるが、お客を乗せて金を儲けたいんなら旅客列車を買え。どの列車を何台買って、ダイヤはどうすればよいかなどが問題になる。じゃ問題を解決しましょう。



⬆列車は全部で18種類。でも、必要な列車はほんの少しだけ。

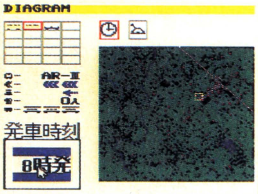
これを買え　AR-Ⅲ



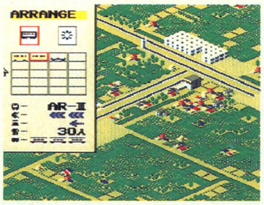
列車はいきなりAR-Ⅲを2台買うのがいちばんベター。この列車の価格は、スンゲー高くて買ったばかりのころは赤字が続きがち。だけど、AR-Ⅲはほかのどの列車よりも儲け率が高いので、最初のうちさえガマンしていれば、そのうちなんとかなる。なるんだ!!

ダイヤを決定すんだけど

始めたばかりのころは、1日2回、朝と夜の8:00に発車させるのがいちばんグッド。いわゆるラッシュの時間帯ですな。この時間にだけ走らせる方法が、いちばん能率よく、ムダがないのだ。

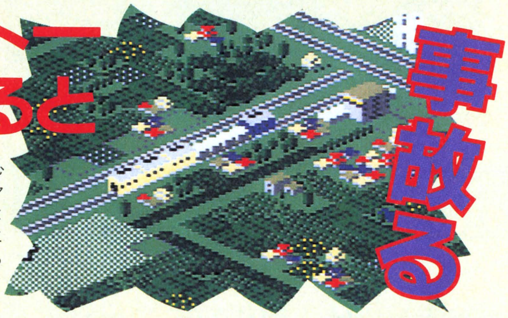


⬅朝8時がいちばん乗客が多い時間。2時間違うだけで乗車人数はかなり違う。



⬅朝10時にしたときの乗客はこんなもん。足らん。

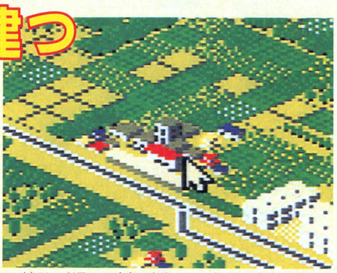
テキトーにやると事故る



➡なにも知らない初心者がテキトーにダイヤをいじくったりするとこうなる。事故が起こる。最初のうちは黙って8:00にだけ走らせときゃいいんだよ。

しだいに家が建つ

列車が走るようになると、駅の周辺にコンピューターが勝手に家を建ててくれるのだ。そうなると列車を利用する人も増えて、そしてまた家が建つ。んでそして……。この循環をモノにしてしまえば、黒字経営もそう遠くないはず。

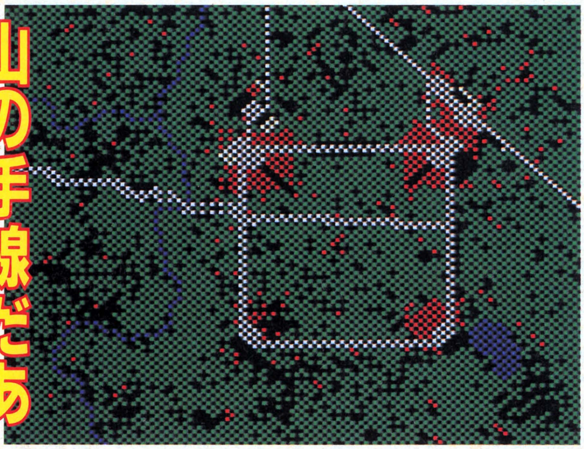


⬆線路が通れば家が建つ。家イ・家イ・家ーイッ。とかいってとかいって。ハズカシー。

上級者の遊びかた②

真の上級者は、東京だろうが大阪だろうが、たとえ神戸であっても、地図などの資料さえあれば、どこのどんな町の鉄道であろうとも、モニター上に再現できるのだ。下のマップを見てくださいよ。山の手線から中央線などをモデルに、鉄道路線を造っちゃいました。ゴイスー。上級者ヅラしてる私はせいぜいこんなへボイもんなんですが、真の上級者はこんなもんじゃない、モノスンゲー町を造ってしまうのだ。これが。

山の手線だあ

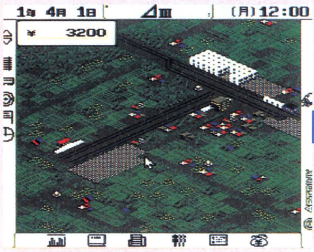


⬅ちゃんと内回り、外回りも造ってあるんだけど、これではよくわかりませんな。いや、残念。

4 貨物も走らせないと

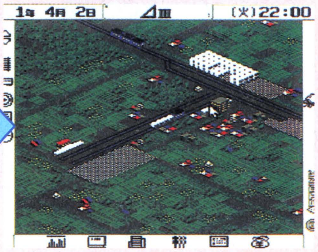
列車を走らせて自然に人間が増えるのを待っているだけではイカンです。マンション建てたり、ビル建てたりすると、もっともっと人が増えて、乗客も増えて、ビル関係のほうの収益も増える。いやいや、こりゃ、いいことづくめだ。ウハウハです。ウッハウッハ、ウッハウッハ……。と、そのまえに、しておかなければならないことがある。それは資材運び。ビルなどを建てるには資材を運ぶのが貨物列車、というわけ。AR-Ⅲと同じスピードの列車を買おう。

資材置き場から



⬆土地を駅の線路沿いに買っておくのですよ。そこが資材置き場になるんで。

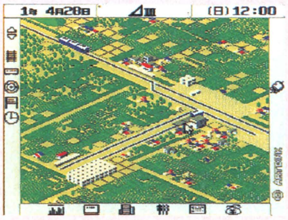
資材を運ぶ



⬆そして、貨物列車で資材を運ぶのだ。とりあえず運んどく。

必要なときだけ買おう

貨物列車は資材が必要ならば、1日中走らせててもよい。ホントに必要ならば、2台買ってもよい。しかし、走らせる(資材を運ぶ)必要がなかったら、必要ない貨物列車は売り払ってしまおう。でまた、必要になったら貨物列車を買う、というのが賢い貨物屋さんなのだ。



⬅置き場に資材がいっぱいなら、そのときは不要のとき。

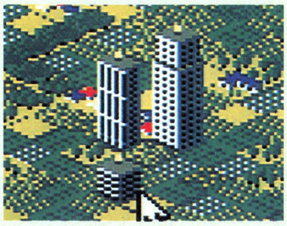


5 人為的に人を集めることが重要でもある

運んだ資材は、マンションやビル、工場などの建物を建てるのに使います。で、建物を建てるとしだいに人がよその町からやって来て、この町の鉄道をたくさんたくさん利用してくれるのだ。このゲームで大事なことは、なんといっても町の人口を増やすことなので、資材をバンバン運んで建物ガンガン建てるのが正解でしょう。遊園地やデパートなどはまだまだあと。そんなのは人口が増えてからでよし。人がいないのにそんなものを建ててもなあ。そんなカンジ。

仕事を与える

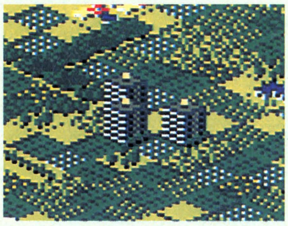
人は職があるところに集まってくる。列車の乗客をこれまで以上に獲得するには、仕事場となる工場を建てればよい。よその町から無職の人々が職を求めてやってくるのだ。貸しビルも同様。貸しビルのなかの会社に職を求めてくるに違いない。バビバビ建てて仕事の溢れている町にしちゃいましょう。



←ビルを建てると人口が増える。こりゃいいや。

住み家を与える

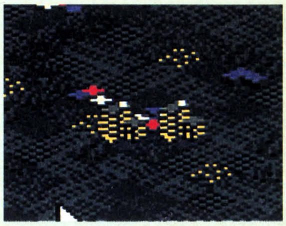
職を与えるのと同様に、住み家を与えても人は集まってくる。そのためにはマンションの建設。マンションを建てればよその町から無宿の人が、宿を求めて町にボクらの町にやってくるのだ(つくってます)。さらにマンションは、転がして儲けることもできるので一石二鳥というわけだ。ヤリー。



←マンション建てると人口が増える。こりゃいいぞ。

ホテルを建てる

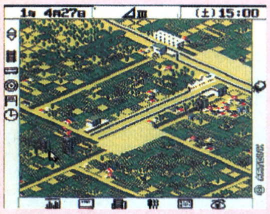
ホテルを建てると、これがまた人口が増える。なぜホテルが建つと人口が増えるのかは、まだネンネであるボクちゃんにはよくわからないのですが、人口が増えていくことは事実なのでこれはしょうがない。経費も思ったよりかからないようなので、建てごろの物件ではあると思います。



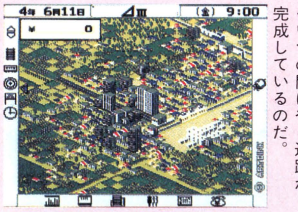
←ホテルを建てても人口が増える。こりゃいいぜ。

6 交差点を造っておく

リッパな駅を建てると、駅に対して直角に、まっすぐな道路ができるのだ。「人が歩けば道になる」と紅三四郎は唄っているが、この道路というやつは家などとは違い、人口が増えただけでできたりはしないので、リッパな駅を建てるということは非常に大事な役割を果たすのですよ。で、1本めの道路と交差するような道路ができるように、もうひとつリッパな駅を建てる。すると、あたりまえだが交差点が完成するのだ。そのね、交差点の交差してるあたりを買うとかビルを建てておくと、あとで高く売れてウハウハになれるのだ。



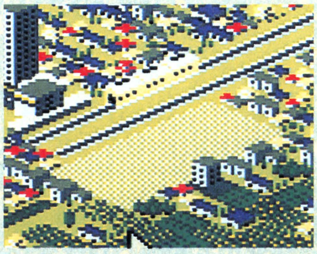
←リッパな駅を建てると列車の乗客が増えるだけではないのだ。



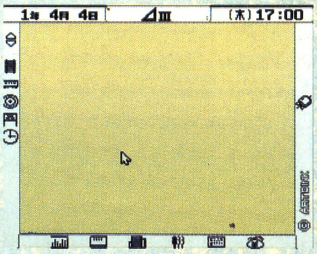
←いつの間にやら道路が完成しているのだ。

上級者の遊びかた③

真の上級者は、ひたすら町を造ったあと、それらをすべて無に返す。線路はもちろん撤去。ビルやマンションなどの建物は、すべて取り壊してしまう。どこかの誰かが勝手に建てたビルなども、すべて買い取って取り壊す。同時に、空いている土地をどんどん買っていく。それをくり返していくと、なーんにもない土地になってしまう。この、なにもない土地から会社を発展させるのが、真の上級者の遊びかたなのだ。



↑まずは土地から買ってね。ビルも買い取ったり壊したりして。

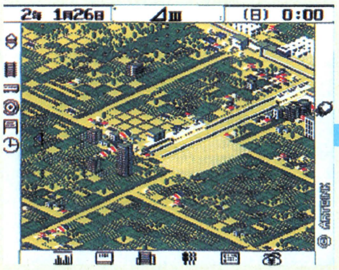


↑こんな土地からは、まず会社は大きくならんス。人口が極少なのだ。

7 マンション転がしで稼ぐと非常に儲かる

マンション転がし、略してマンころとは、マンション買って値段が高くなったらそれを売り、その差額でウハウハすることなのだ。買いてがいないこともあるんだけどね。マンションが土地なら土地転がしで、スタジアムならスタジアム転がしというわけだ。交差点とか駅のそばなんかは高くなる率が非常に高いので、このあたりになんか建てておくのがよいですよ。

まず、建てる



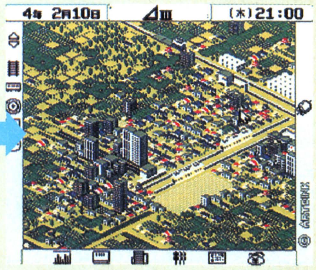
↑交差点とか、駅のまわりにマンションを建てましょ。これから線路を敷く予定のあるところへは建ててはイカンよ。

んで、売れ

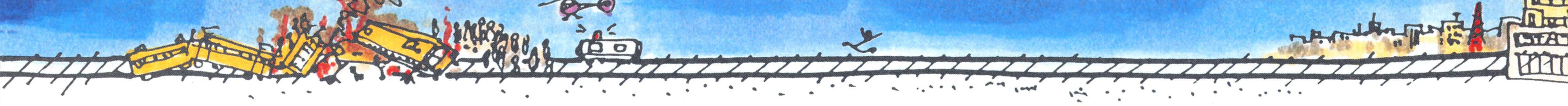


↑そろそろころあいかなと思ったら、そのマンションがいくらで売れるのか調べよう。買い手のつかないものもあるのだ。

くり返せ



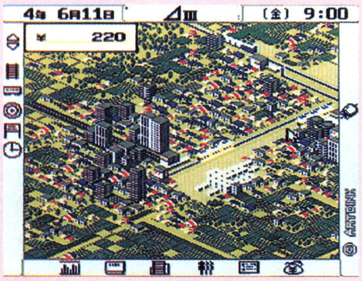
↑ようはそれのくり返しですな。売ったそばからマンションを建てていく。それで儲けまくりましょうや。



8 線路をもっぺん敷き直す

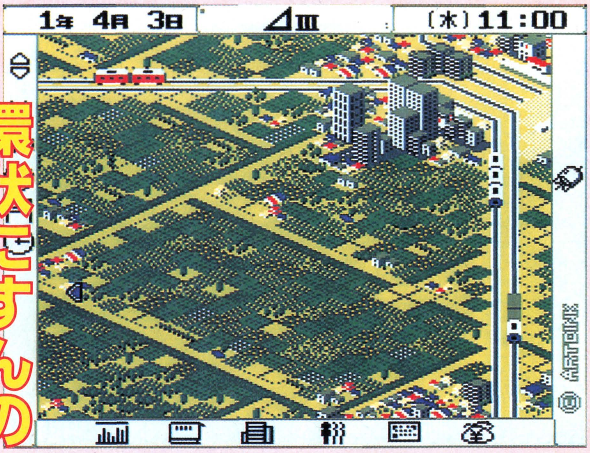
最初から環状線にできるんならいちばんよいんですが、初心者にはそりゃムリってもんでしょ。それに、最初はまず資材を運ぶことが大事なんだから、べつに始めから環状にすることはないのだ。いきなり環状にしても黒字になるってきまってるわけじゃないしな。結果的に環状線が敷けるようになればよしってことで。よし。

撤去して



⬆環状線にするために邪魔な線路は撤去してしまうのがよい。ムダは省かねばね。

環状にすんの



⬅理想は山の手線。駅はそんなに多く造らんでもよろしいです。なんか輪になっているようなカンジで。

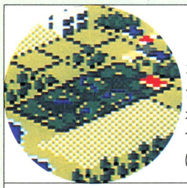
9 1～8までをくり返したりするとよいよ

これまで説明したことを、何度も何度もくり返していれば、いつか、きっと、そのうちなんとかなるでしょ。いいかげん資金が増えたら、デパートを建設してたり球場を建設したりできるわけですよ。株式にも手ェ出したりね。

まあ、もともと町を大きくしてステージクリアーだあ!! とかいったゲームじゃないし。じゃ。

娯楽施設なども

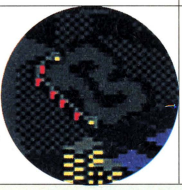
娯楽施設の設立で、町はよりいっそうにぎやかになる。しかも、例によって転がしもできるぞ。たとえばゴルフ場とかスキー場だあね。しかし、こういった娯楽施設は、非常に経費がかかってしまうので、よほど住人が増えてからでないと儲けにはならず、転がしたくてもたいして値段が高くつかない。建てるときにはよく考えてな。



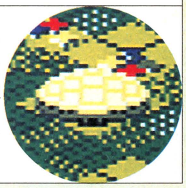
ゴルフ場
ゴルフを楽しむオヤジ、オヤジギャル、オヤジ小僧が集まってくる。建設費用はけっこう高い。



遊園地
遊園地はとにかく人が集まる。駅の近くにでも建てておけばかなりの収益が期待できるぞ。



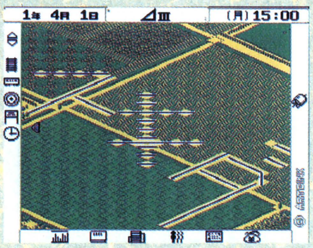
スキー場
どこにでも造れるというわけではなく、場所とか季節とか、建設するにもいろいろ条件がある。



スタジアム
駅のすぐ近くに建てると、しまいには値段が買ったときの6倍ぐらいまでなってしまうそうだ。

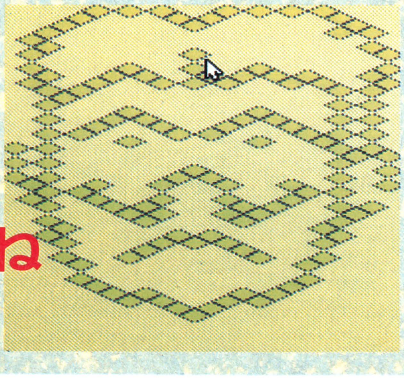
上級者の遊びかた④

軟弱な上級者は、町づくりのための町のパーツで人の顔や文字なども描いてしまう。これがまた、第×回全日本地上絵コンテストとかいうものも真っ青なデキのものができたりできなかったりするので修練が必要だ。さらに修練を積めば、第×回全ナスカ地上絵コンテストで審査員特別賞を授賞してしまうようなものも描けるようになる。また、マップ上に「好きだ」のひと言でもヒシッと書いて、アノ娘に渡せば、このゲームはおろか、アノ娘も攻略できて1ゲーム2攻略になる。



⬅顔を書いてみるもよし。環状線に毛が生えたような絵を書いてかいてみるもよし。このように字を書くこともできる。

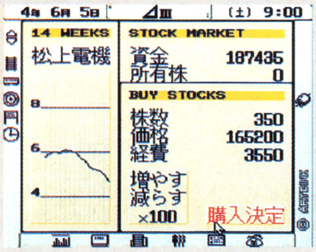
顔とか文字とかね



➡たいした絵や文字は書けんのだ。だってお絵描きソフトじゃないんだもーん。

株とかな

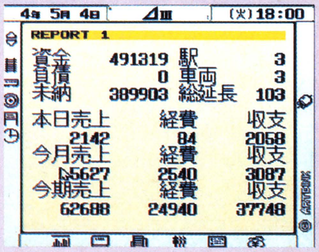
鉄道会社の経営、不動産転がしのほかに、株式売買で儲けることもできるのだ。が、これは初心者にはおすすめできない。株式売買自体はたいして難しいわけではないのだけど、それに夢中になっているあいだ、肝心の鉄道会社経営のほうがおろそかになってしまうということがよくあるのだ。株式も安いときに買って高くなったら売るという、まあ、株式転がしみたいなもん。でも最初は手を出さないほうがいい。



⬆株価が1円でも上がったらセーブ。下がったらリセット。これで大儲けだ。

気配りとかな

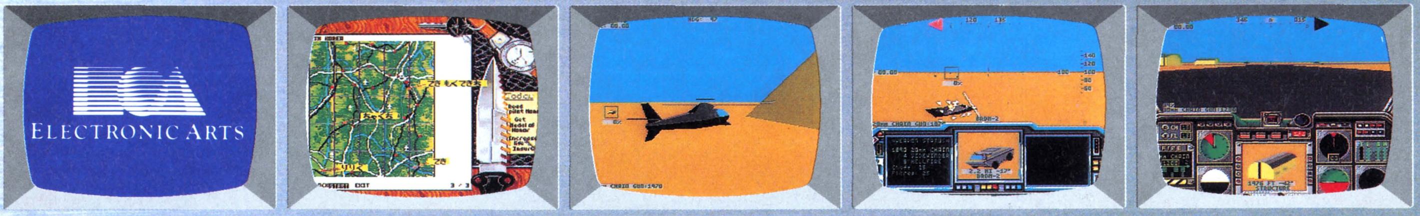
現在の会社の状況を、できるだけチェックするようにも心がけたいもんです。いま景気のよさげなところはどこで、イマイチなところはどこなのかを常に把握するってことが大事。とくに、銀行に借金している場合は、納期がいつなのかは必ずチェック。いるんだ。忘れてて倒産してしまう初心者が。そこらへんの気配りとかでしょ。大事なのは。あと、まごころも。倒産したってかまわねえやっていう開き直りもな。



⬆つねに会社の現状をチェックしてても、倒産するときは倒産するのだ。

攻略しようなんて思うな

撃って撃って。駆け抜ける快感。

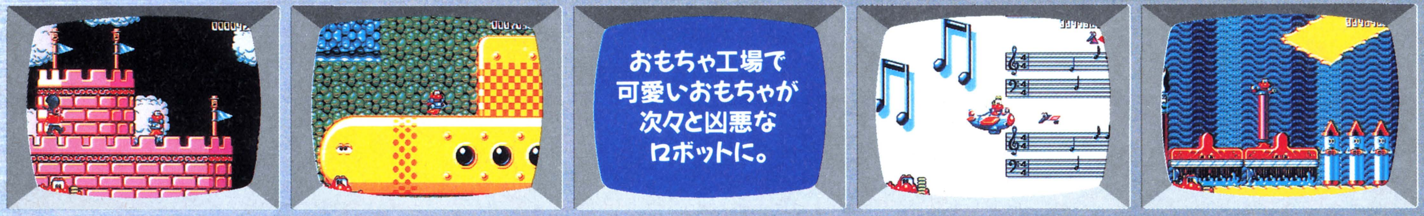


ヘリが飛びます。敵が襲撃してきます。攻撃をかわしながら目的地に向かいます。レーダー警戒装置が情報を表示します。

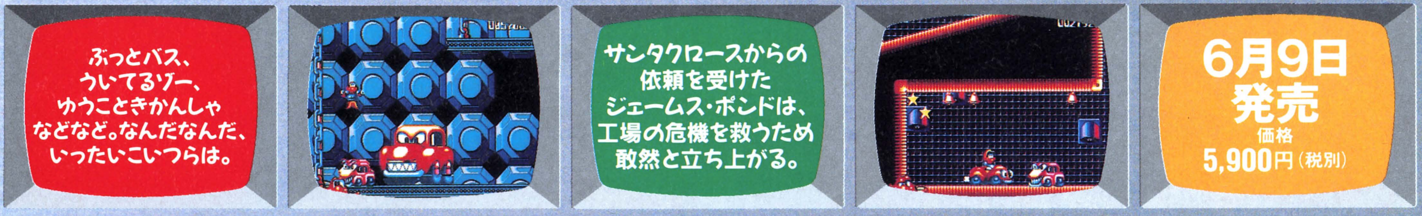


機関砲を発射します。敵の戦車が吹っ飛びます。ポリゴンです。スカッとします。

いままでみたことないっタラ。



彼、ジェームス・ポンドの正体は、なんと魚の鱈（タラ）。活躍する舞台もおかしの部屋、



音楽の部屋などと、どこか変。ウーン、このゲームは、奥が深いかも知れない。

伝えられない壮大なストーリー。



全ステージ195面という壮大なスケール（1面あたり約45円というお得な価格？）。



食料にされるとは知らない羊が、哀しい声で鳴いています。

ATLUS

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

上等だあ！ 役者ならば勝負は舞台でつけようぜ!!

ロック(助六)とマッキー(揚巻)、そしてその仲間やイタコが繰りひろげるカブキの世界。シリアスなストーリー、かと思えば爆笑ギャグのてんこ盛り！ ロックの十八番だ！ 見得を切れ!! おいらの歌武器が火を吹くぜ!! 目指せ！ オエドの千両役者!!

アトラスとレッドカンパニーがタッグを組んでキミに送るハイパー歌舞伎RPG！

感動が骨髄を突き抜けるゼ!!



KaBuKi Rocks
カブキロックス

イラスト／水谷謙之介(RED) 講談社コミックボンボン掲載





画面は開発中のものです。

氏神 一番

400年の時空を越え、ついに「カブキ」がゲームになるぞよ。その名も……“KABUKI ROCKS”！ 買わない奴は、打ち首・獄門じゃあああ!! これでおぬしも必見落着！ 拙者は満足じゃ。いざ御免！



(プロフィール)
ロックバンド『カブキロックス』リーダー兼ヴォーカル。元禄3年4月3日生まれ(304才)

スーパーファミコン®用ROMカセット 12メガ　**今秋発売予定**　価格未定

株式会社アトラス 〒162 東京都新宿区津久戸町3-12

もっと寝よ

●寝てばかりいる育ち盛りのヤングたちよ、さらに過剰に寝よ。すなわち春眠暁を覚えぬ者はわらをもつかむであり、今回もまたもやパーフェクトに間違っておるぞ。

●凸版印刷と大日本印刷ではどっちが凄いですか。それからどっちが強いですか？（大分県　M田）

●それは強さ凄さでは片付かぬ問題。強いて言えば、大日本印刷こそアニキの印刷会社であり、凸版印刷はマッチョの印刷会社、共同印刷はナイスガイの印刷会社なり。

●10000分の1の地図を見て旅行気分を味わうのに凝ってます。RPGのマップなんかガキっぽくてだめ。（京都府　死喪堕袈外鬼）

●よいぞ地図マニアよ。つぎは2分の1の地図を自作し楽しむと吉。

●ドンキーコングさんの白いランニングシャツが素敵です。いかにもサルって感じでワイルドです。（東京都　荒井トマホーク）

●む、『スーパーマリオカート』であるな。よい。貴様には本物の猿が2週間はいたズロースを送る。

●写ルンですフラッシュを分解していじくってたら感電した。すごいショックだった。（大阪府　森）

●注意書きを読まぬ貴様はたわけにて愚かにて大うつけにて痴れ者ポンチ。罰として大いなる写ルンですの注意書き全文書き取り50回。

●ファックスを買いました。もう送りまくりです。友だちと筆談しまくりです。

●ああ、紙と電話代を無駄にするファックスマニアよ。なかなかよい。つぎは無言ファックスに挑戦。

●なぜ修学旅行先の旅館のめしはまずいのですか？（東京都　ゴンザレス）

●たわけめ!!　めしのまずさこそ修学旅行の基本。修学旅行にてうまいめしを食う者は拷問後浣腸。

●コカコーラのCMで少年に空ビンを投げる人は竹中直人ですか？（青森県　サザザさん）

●否。奴らこそ比類なきブレードローラーであり、深夜の東京を超高速で駆け抜けコーラを飲み空きビンを投げる超時空現代忍者集団。

●帝国は四角いヨーグルトが作れるほど科学が発達していますか。（埼玉県　里中栗生）

●帝国の科学は正20面体のゼリーや真球のとうふが作れるほどです。

●みんな、パワーグローブをはめたら波動拳が出たんだ。（群馬県　るのおV10）

●うつけめ!!　まだまだ訓練が足りぬぞ。帝国の必殺技マニアなどはファミコインで昇龍拳を出す。

●なぜ与作は木を切りますか？（東京都　デバッグ所望）

●与作の職業は木こりであり猪を避けることなり。栄光のビデオゲーム『与作』をプレーし研究せよ。

●カッフン症の季節です。総統はカッフン症ですか？（石川県　さむい）

●総統は花粉症であり鼻水だらけ。「ヘックショイショイショイ(残響音含む)。ジュルジュルジュル(また残響音)。ゼエゼエゼエ(おまけの残響音)」見よ、目に涙、鼻づまりかつくしゃみ全開で瀕死。

●カービィは、モクも吸いますか。（秋田県　プチワラ）

●奴こそ真の吸い込みマニアであり、タバコからシンナーまでなんでも吸い込むぼくらのヒーロー。

●『スーパーマリオカート』で、どうしてピーチ姫はマリオにも攻撃してくるのですか？　これも愛があるからこそなのですか？（愛知県　SFCでいたストを）

●彼女こそ真の恩知らずであり、昔のことはとーんと記憶になく宵越しの金は持たぬ素敵なお姫様。

●塩がうめえ。（茨城県　高血圧）

●体に注意して塩を主食にせよ。

ゲーム帝国



どんどん進む不思議な乗り物、原子力自転車が完成。通称原チャリ。出力20万馬力、最高速度500キロだが危険ゆえ使用禁止。

悪魔の安楽椅子



■モツ鍋ブームでニラの値段が高騰しています。帝国民総出でニラを作らせてください。（大阪府　べんち）

●まったくブームだからしょうがねえよなあ。そんなブームすぐ過ぎちまうからニラを大量生産したところで余るのがオチだ。おめえはブームに乗るなよな。

■冬、寒いときに「オーサム、コサム」とよく友人が言いますが、これは体を温める呪文ですか？（埼玉県　坊っちゃん）

●おまえ高校生だろ。いまどきの女子高生がそんなのどかな呪文唱えるとはねえ。唱えたところで寒いがな。

■ラジオを分解しました。なんともいえぬ構造でした。サイバーだぜ。（大阪府　シヴァ）

●あんな配線でラジオが聞けるなんて不思議だよな。だが、分解はイカスよな。もっといろんなもん分解して内部の奇妙で斬新な構造を見て楽しめ。いいぞ。

■コーヒーに凝っています。悪魔さんの好きなコーヒーはなんですか。（福島県　ガチャピンのいとこ）

●エスプレッソだ、すげえ濃いやつ。苦くてうめえぞ。

女神の四の字固め



■まゆ毛を書くと書かないとじゃえらい違うようだ。女神様はどうです？　本当にぜんぜん違うらしい。やっぱりすっぴんがいちばん!!（長野県　武士道）

●ぜんぜん違うのよ。顔が。でも下手に書くとヒドイことになっちゃうわ。うまく書くとスゴイことに。

■最近は巨乳より美乳だそうですが、女神さんはどないですか。（沖縄県　ちょっちゅね）

●アタクシは美しくてたわわ。時代に流されない乳よ。

■ちんちん大きくする薬ください。（長野県　匿名）

●な、な、なによアンタ。実名でそんな内容投稿しないでちょうだい。アタクシの優しさで匿名にしといてあげるけど、そういうクスリは持ってないわ。残念ね。

■女神、高校受験のおまもりにヘアを2本くれ(上・下組、スネ毛は不可)。（北海道　サンダラいぎゃああ）

●毛なんか受験に効かないのよ。アンタには帝国特製のお守りあげる。語り部が作った落第祈願のお守りよ。

■俺のをサクッてくれ。（東京都　井ノ部裕子）

●ザクッと切れ!?　じゃあ包丁買って待ってるからね。

ゲーム情報資料館

もう攻略本はいらない

TVスポーツバスケットボール

PCエンジン　ビクターエンタテインメント　発売中　7200円

なな、なんと今回のゲーム情報資料館は豪華2本立てでお送りしちゃうぞ。まず1本目は、いま人気のバスケットボールを題材にした『TVスポーツ・バスケットボール』だ。チーム別に選手データをドカンと紹介するぞ。

全8チームの選手データを網羅しました

コートを移動すると視点がパラッと切り替わるという、ちょっと変わったシステムを採用しているこのゲーム。アクション的な部分よりも戦略的な部分を重視しているので、試合を有利に進めるためには各選手のデータをキッチリ覚えておく必要があるのだ。ってなワケで、全8チーム計96人の選手データをあますところなく掲載。

表中の記号の説明っスよ

#	背番号	P	パスのうまさ	J	ジャンプ力
Pos	ポジション	D	ディフェンス力	G	ガード
H	身長(フィート)	R	リバウンド力	F	フォワード
S	シュート力	Q	す速さ	C	センター

アウトローズ

このゲームに登場するチームのなかで、最強ではないかと思われるアウトローズ。ガーナー・ガナーとエアー・オーブライトという、超強力なガードのふたりを中心にして攻めのバスケを心がければ、まず負けることはないハズだ。初心者の人はこのチームでプレーすることをおすすめするぞ。控えの選手もなかなかいいヤツがそろっていて、なかでもセンターのスカイ・クックは補欠にしておくのはもったいないくらいの選手なのだ。ドンドン使え。

#	Pos	Name	H	S	P	D	R	Q	J
45	G	ガーナー・ガナー	6'5	8	8	3	3	8	8
43	G	エアー・オーブライト	6'7	8	4	6	4	8	8
55	F	キラー・カッター	6'6	4	3	4	6	6	5
52	F	ランディ・プラット	6'9	4	4	6	4	6	4
41	C	デビット・トッド	7'0	7	4	6	7	7	5
50	G	マーキュリー・モリス	6'3	5	5	6	1	6	6
21	G	スパンキー・ニッチェ	6'5	4	5	5	1	5	6
32	G	チャールズ・モンタンテ	6'1	6	3	5	2	5	4
23	F	ジェフ・ゴドフリー	7'0	6	1	6	4	6	3
5	F	シドニー・マーフリー	7'1	7	2	4	5	4	2
4	F	ジム・ハーディー	6'9	4	2	3	3	4	4
54	C	スカイ・クック	7'3	4	7	8	6	3	2

ニンジャズ

クラッシュ・カーシーのディフェンス力とパスのうまさ、そしてマッド・マックセルのシュート力がこのチームのセールスポイントだ。大きな欠点がない扱いやすいチームなんだけど、ディフェンスを強化するために、スタメンのバーニン・ワングのかわりにジェイ・バブテシュを入れるっていうのもいいかもしれないね。ニンジャズっていうくらいだから、足の速い選手ばかりそろっているのかと思いきや、じつはそうでもなかったりするのだ。

#	Pos	Name	H	S	P	D	R	Q	J
54	G	ジョニー・アイリッシュ	6'2	6	5	6	1	6	5
34	G	スイッシュ・サンド	6'7	5	6	6	3	5	6
1	F	マッド・マックセル	7'0	8	5	6	5	7	5
24	F	バーニン・ワング	7'1	7	6	5	6	7	4
41	C	クラッシュ・カーシー	7'3	4	8	8	6	4	6
5	G	マット・カズマン	6'3	7	4	4	4	5	4
35	G	ジョン・グーン	6'2	4	7	7	1	6	3
3	G	ポール・ライアン	6'5	4	1	4	1	4	4
50	F	ジェイ・バブテシュ	7'1	4	3	8	8	6	6
33	F	ルーシー・コンテ	6'8	4	2	6	6	5	5
23	F	ルッセル・トルーラブ	6'6	7	4	2	1	2	5
53	C	ドクター・デュガン	7'0	5	5	6	6	5	5

パイレーツ

スタメンはディフェンス力がバリバリに高く、攻撃力がへロへロに低い選手ばかりという、典型的な守り重視のチーム。こんなタイプのチームは、敵のパスをカットして速攻をかけるという戦略がいちばん効果的だ。ただし、ゴール下でのリバウンド争いにはあまり期待できないため、シュートミスのなどをしないよう、ピシッと確実に決めていかなければならないぞ。いくら守りが堅くても、点が取れなきゃ試合には勝てないので、攻撃も忘れずにね。

#	Pos	Name	H	S	P	D	R	Q	J
32	G	クランシー・スカケル	6'5	5	5	8	3	7	6
35	G	キャジー・サマーズ	6'7	5	4	7	4	6	6
54	F	サム・ポール	7'0	4	4	8	6	6	5
31	F	モジョ・メルビール	6'8	5	5	7	5	5	5
53	C	ジェマー・ジャコブ	7'5	3	6	6	6	6	6
21	G	ダービー・マストロ	6'4	7	6	5	1	6	5
41	G	クレイグ・エワート	6'5	6	7	4	2	5	4
42	G	タイロン・ゴデロクス	6'4	5	5	5	2	4	5
40	F	シェーン・ドネリー	7'0	7	6	5	5	4	3
43	F	ケーシー・チャンバース	6'6	6	6	6	2	5	3
1	F	マイク・バーディック	6'8	3	3	4	6	5	5
23	C	ポップアイ・セーラー	7'3	6	3	6	6	6	2

スナイパーズ

登場する選手のなかでもっとも優れた能力を持つ、ポール・リッターがこのチームにいる。彼をチームの指令塔にしてほかの選手をうまく使えば、勝つのは難しくないぞ。もちろん、ポールひとりで切れこんで、シュートっていうのも可。ポールの華麗なプレーで、相手チームを惑わせよう。ただ逆に、ポールの動きを封じられたりしたら、チームの総合力がドカンと下がっちゃうので要注意。ワンマンチームゆえの弱点ってやつだね。いと悲し。

#	Pos	Name	H	S	P	D	R	Q	J
50	G	ビル・バチャード	6'3	6	8	4	2	7	6
3	G	ポール・リッター	6'9	8	5	8	5	8	8
10	F	ジェリー・ワン	6'6	5	4	4	6	4	7
41	F	ロニー・モレナ	6'8	4	6	6	4	5	5
21	C	ネイル・スチュワート	7'3	3	6	6	8	4	4
43	G	ブラッド・イングラム	6'3	7	6	5	1	6	6
32	G	ディーノ・バックレイ	6'0	6	5	6	1	4	5
34	G	ロガー・スローン	6'5	5	5	5	1	4	4
25	F	ランディ・ミラー	6'9	8	4	4	4	4	6
45	F	ピージェイ・グリーン	6'6	2	2	8	2	2	5
22	F	マイク・キールト	6'7	7	1	1	1	6	4
31	C	トッド・ハンセン	7'0	6	5	5	2	5	5

ウィザーズ

マイク・デファルコ、オールナイト・ロング、ビル・イーストンという、なかなかグッドな選手がそろっているチーム。攻めてヨシ、守ってヨシの強いチームなので、優勝するのも夢じゃないぞ。これといって欠点はないんだけど、あえて挙げるとすれば控えの選手にパッとした選手がいないことと、マイク・デファルコのリバウンドを取る能力が1だっていうことかな。このチームを使って打倒アウトローズを狙うのもおもしろいかもしれないね。

#	Pos	Name	H	S	P	D	R	Q	J
1	G	マイク・デファルコ	6'3	6	8	6	1	8	6
34	G	ビル・イーストン	6'6	8	5	5	3	7	7
41	F	スコット・スミソン	7'1	6	2	4	7	6	4
45	F	エリック・ロビンソン	6'9	7	5	3	5	7	4
54	C	オールナイト・ロング	7'2	6	5	6	8	8	5
23	G	ランディ・シエッセン	6'1	3	6	7	1	6	2
42	G	テリー・クローズ	6'3	6	4	3	1	5	4
21	G	リッチ・メレラ	6'5	5	3	4	1	5	2
30	F	キース・デロング	6'9	5	4	6	5	4	4
51	F	ボブ・ヒール	7'0	5	4	4	4	5	3
22	F	ラリー・ケステン	6'6	3	3	4	2	6	3
25	C	ジェフ・ウイリアム	7'5	5	4	8	5	4	2

シャドウズ

某有名バスケット選手を連想させる名前のマジック・アービンを筆頭に、ダイナマイト級の攻撃力を持った選手がゾロゾロしている攻撃型のチーム。シュート力やす速さ、ジャンプ力などはリーグでもトップクラスなので、ガンガン攻めてストレスを解消したいという人は、このチームを選ぶといいぞ。でも、ディフェンス力が全チーム中最低なので、どれだけ点を入れて点差を離せるかが勝敗のポイントになるのだ。攻めまくりボンバーが吉とでたぞ。

#	Pos	Name	H	S	P	D	R	Q	J
22	G	マジック・アービン	6'7	8	8	1	6	8	8
1	G	ボブ・ラニング	6'5	7	4	2	4	8	8
40	F	リッチ・グリーン	7'1	6	6	2	8	6	6
30	F	スープ・ダグハティ	6'9	5	5	3	6	8	6
51	C	スティーブン・オールソン	7'5	6	3	3	8	6	6
31	G	マイク・レーガン	6'7	6	6	4	4	6	6
55	G	スティーブ・レーザー	6'4	5	8	1	3	4	3
52	G	ティム・ナレ	6'2	4	3	1	4	5	5
54	F	デイブ・フィニー	6'6	8	3	4	3	5	5
44	F	トム・パーカー	6'9	3	4	1	8	6	4
42	F	リー・マース	6'8	4	2	6	6	4	3
2	C	トム・ケリー	7'2	3	5	6	6	3	5

ジャイアンツ

スタメン全員のディフェンス力が7以上という、典型的な守備型チーム。守りのほうはまったく問題ないんだけれど、攻撃はというとテンでダメ。控え選手でシュート力が7のブライアンハワーズと、す速さが8のマイク・ナウアーを入れれば少しは攻撃力がアップするけど、それでも相手ディフェンスを崩して得点するのはタイヘンだぞ。敵の攻撃を耐えに耐えて、ボールを取ったら速攻という攻撃パターンが効果的。人間、辛抱が大事ってワケ。

#	Pos	Name	H	S	P	D	R	Q	J
23	G	ウィル・ロビンソン	6'4	2	5	8	3	7	5
22	G	マイク・ライプセイ	6'6	5	1	7	4	6	3
52	F	ナイジェル・スペンサー	7'1	5	6	7	6	6	6
1	F	リッパー・リオーダン	6'8	4	6	8	7	6	5
20	C	シュリンピー・スナフマン	7'5	5	6	7	8	5	6
50	G	マーク・デビットン	6'5	6	5	4	1	4	4
2	G	ブライアン・ハワーズ	6'3	7	2	2	2	5	2
5	G	ブランドン・リン	6'1	5	4	2	1	2	2
40	F	ダン・ピナル	6'8	4	4	6	6	5	5
34	F	バーニー・フォン	6'9	4	5	6	8	3	2
42	F	マイク・ナウアー	7'1	4	1	5	4	8	4
3	C	ケン・ジョーダン	7'3	6	4	7	6	5	4

ゾンビーズ

ハッキリいって最弱。スタメンにも控えにもまともな選手がいないため、ツラい試合になることは間違いない。キミのテクニックと根性で、数値的に不利な条件をカバーしてあげよう。試合の組み立てかたは、ガードのレイ・タイガーのす速さが7というのを精一杯に活かして、ウォーレン・ピース、ハリー・レイグスにボールをまわしてシュートする、というのがベストパターン。このチームで優勝できるようになれば、キミの腕前もたいしたモンだぞ。

#	Pos	Name	H	S	P	D	R	Q	J
23	G	レイ・タイガー	6'3	5	5	4	1	7	4
5	G	ディプセイ・フィッシャー	6'5	4	4	4	3	6	4
45	F	ウォーレン・ピース	6'9	5	4	6	4	5	4
21	F	ハリー・レイグス	6'6	5	4	4	5	4	5
3	C	ティム・ブアー	7'3	4	4	6	6	4	4
54	G	ハーブ・ローザー	6'5	5	4	2	2	5	4
31	G	ロビン・バンクス	6'2	6	2	2	1	5	3
32	G	ジョー・マウマウ	6'0	1	2	5	1	4	3
20	F	ベン・チューマー	6'7	4	4	4	3	5	4
42	F	ルイス・チャールズ	6'9	5	2	3	5	4	2
25	F	ジム・ネイシエン	6'7	2	2	3	2	4	4
55	C	イール・リレイザー	7'1	4	4	4	5	3	4

TVスポーツ アイスホッケー

PCエンジン　ビクター エンタテインメント　発売中　7200円

さてさて、2本目は同じくPCエンジンの『TVスポーツ・アイスホッケー』だ。氷上の格闘技と呼ばれるアイスホッケーを忠実に再現したこのゲーム、熱くなりすぎてリンクの氷を溶かしちゃわないようにね(←んなワケない)。

大迫力のバトルをファミ通が応援します

アイスホッケーのスピード感がバッチリ移植されているこのゲーム。氷の上を滑っているという雰囲気がコントローラー越しにヒシヒシと伝わってきてバッチグーなんだよね。でも、難易度がけっこう高めなので、コンピューターに勝てずに困ったちゃん状態に陥っているご同輩も多いのではなかろうか。そんなアニキたちのために、ファミ通情報資料館スタッフが3日3晩不眠不休で調べあげた(大ウソ)全8ヵ国40人の選手データを、余すところなくスカカンッと紹介するぞ。このデータ表を目ん玉かっぽじって穴があくほど眺めていれば、おのずと攻略法も見つかるハズ。それでも勝てん人はチーム別ワンポイントアドバイスを載せておいたので、そっちのほうもあわせて見てくださいな。それでも勝てんならワシャしらん。

記号の説明っス

Spd	スピード
Str	当たりの強さ
Sti	スティックさばきのうまさ
Sta	スタミナ
A~C	フォワード、ディフェンス
G1、G2	ゴールキーパー

USA アメリカ

当たりの強いジョンソン、スティックさばきの達者なマイク、足の速いジェームスと、3人とも長所がハッキリと分かれている。ゴールキーパーは可も不可もなくってところ。これといった特別な選手はいないが、扱いやすいチームだ。

Pos	Name	Spd	Str	Sti	Sta
A	ジョンソン	10	14	06	11
B	ジェームス	13	05	09	12
C	マイク	08	11	14	07
G1	ディック	12	10	08	15
G2	アレン	08	10	12	15

NORWEN ノルウェー

スタメンのジウが持つスピードはかなりスゴイ。また、控え選手のジョセフのパワー、ダルランのスタミナの値の高さにも注目。ゴールキーパーのジャンはす速い動きであらゆるシュートを防いでしまうぞ。ウン、けっこうイケまっせ。

Pos	Name	Spd	Str	Sti	Sta
A	ジウ	15	11	06	09
B	ジョセフ	08	14	10	07
C	ダルラン	12	05	08	15
G1	ジャン	15	08	07	15
G2	カール	08	12	10	15

JAPAN ニッポン

スタメンのうらのも、控えのふたりも、なかなかいい選手なのでうまく使いわけよう。また、この日本チームのゴールを守るのは、天才キーパーのせきね。彼さえいれば守りに気をつかわず、攻撃だけに意識を集中することができるぞ。

Pos	Name	Spd	Str	Sti	Sta
A	うらの	07	08	11	15
B	いけがみ	11	07	13	08
C	ささき	10	15	05	11
G1	さいとう	13	06	09	15
G2	せきね	10	14	10	15

チーム別 ワンポイントアドバイス

対アメリカ戦のアドバイス

ジョンソンがでてきたらとにかくマーク。当たりがキツく強引に攻め込んでくるので、ゴール前にくるまでにつぶしてしまおう。あとは、ジェームスのスピードにさえ注意すればだいじょうぶだ。

対ノルウェー戦のアドバイス

スピードが15のジウと、強さが14のジョセフの動きを封じこめよう。このふたりさえ押さえてしまえば、かなりラクな試合になるはずだぞ。ぶつかりまくって、さっさとつぶしちゃえ！

対ニッポン戦のアドバイス

ゴールキーパーせきねの牙城をどうやって崩すかが攻略のポイント。シュートをガンガン撃ちまくって、突破口を切り開こう。攻撃陣では、ささきがキープレーヤーなので、要チェックだ。

対スウェーデン戦のアドバイス

カペロマンの華麗なプレーに惑わされるな。たったひとりでこちらのディフェンス陣をゴボウ抜きすることもあるので、なにがあっても抜かれないようにすること。あとの選手はヘボいから平気だ。

対カナダ戦のアドバイス

ピータース、クルーガー、シェスターともにひとクセある選手なので、早め早めにチェックをしておこう。リッキーがゴールを守っているときは、なかなか点が取れなくて苦労するかもしれないぞ。

対フィンランド戦のアドバイス

スタメンのガレッツォは、スピードも速いしスティックさばきもうまい。この選手を押さえきれるかどうかで勝敗が決まるといっても過言ではないのだ。とにかくガレッツォをマークしよう。

対ソビエト戦のアドバイス

スタメンのハンはどうってことはないが、控えのアレクセイ、サノバッチのふたりがかなりのクセ者。ただ、キーパーがダメくんなので、意外とカンタンに点が入るのだ。楽勝楽勝。

対チェコスロバキア戦のアドバイス

ランドルのラフプレーには注意が必要。スピードがなかなか速く、一気に攻めてくることがあるぞ。キーパーのバーンズは動きが遅いので、パスで左右にふっておいてからシュートってのが効果的だ。

SWEDEN

スウェーデン

マレンコはスタミナがあるし、カペロマンはスティックさばきがうまい。それに、エリックは特徴はないけどいい選手だし……、とスタメンを悩んじゃうくらいに選手層の厚いチームなのだ。キーパーもグッドグッドってカンジだしね。

Pos	Name	Spd	Str	Sti	Sta
A	マレンコ	10	05	11	14
B	カペロマン	12	08	15	07
C	エリック	13	12	06	10
G1	シーク	10	09	09	15
G2	コニンガム	06	09	15	15

CANADA

カナダ

世界一の栄光を欲しいままにしている、このゲームで最強のチーム。ピータースを始めクルーガー、シェスターと、エース級の選手がズラリとそろっている。キーパーもジョニー、リッキーともにすばらしい選手だ。とにかく強いの。

Pos	Name	Spd	Str	Sti	Sta
A	ピータース	15	10	12	08
B	クルーガー	11	15	05	12
C	シェスター	07	11	15	10
G1	ジョニー	11	07	11	15
G2	リッキー	07	12	14	15

FINLAND

フィンランド

メンバー全員が平均的な値を持っている、ごくごくフツーのチーム。これといった長所がないかわりに、致命的な欠点もなく、誰でプレーしても試合展開に大きな影響はでない。ゴールキーパーは、どちらを選ぶか悩んじゃうね。

Pos	Name	Spd	Str	Sti	Sta
A	ガレアッツォ	13	09	12	10
B	レナード	08	14	12	11
C	チャーチル	10	11	13	09
G1	チェスター	14	06	06	15
G2	アーサー	10	13	09	15

USSR

ソビエト

スティックさばきの能力値が15というアレクセイが、このチームの大黒柱。残りのハン、サノバッチもスタミナ、スピードの値がそれぞれ14になっているので、総合力で考えればなかなかのチームといえる。でも、キーパーはダメくん。

Pos	Name	Spd	Str	Sti	Sta
A	ハン	10	12	06	14
B	アレクセイ	08	10	15	11
C	サノバッチ	14	11	09	07
G1	デグチャレフ	12	10	09	15
G2	トカレフ	08	10	13	15

CZECH

チェコスロバキア

このチームは、フィールダーにあまりパッとする選手がいないんだけど、ゴールキーパーのバーンズだけは要チェック。スピードが少し遅いっていうのが気になるけど、それ以外は文句ナシだ。でも、点が取れないチームなんだよなぁ。

Pos	Name	Spd	Str	Sti	Sta
A	ランドル	11	14	08	09
B	グレイスン	13	07	10	11
C	ハリス	06	10	12	15
G1	ロレンッツオ	11	08	11	15
G2	バーンズ	07	15	13	15

ゲーム バトルロイヤル

今週のタイトル

星のカービィ 夢の泉の物語

任天堂　発売中　6500円[込]

ファミコン



ゲームボーイ版が大ヒットしたアクションゲーム。敵キャラクターを吸い込んでさまざまな特技をコピーしたり、ダッシュなどのアクションを使いわけて進んでいく。全8面。

難しいモードもあるんだよ

騎神夢子(以下騎神)　みなさんクリアーしました？

アルツ鈴木(以下アルツ)　ライフが6のは一応クリアーしたよ。

毛利名人(以下名人)　ノーマルモードだね。

騎神　ノーマル以外のモードってあるんですか？

名人　うん。ノーマルモードをクリアーすると、ランクが上のモードが遊べるようになるの。ノーマルでは体力の最大値が6だけど、難しいほうは体力が3しかない。

騎神　そのバージョンをクリアーしないと、真のエンディングは見られないんですか？

名人　いや、エンディングはどっちも同じだと思ったよ。

アルツ　難しいほうをクリアーすると、サウンドテストができるモードが加わるんじゃなかったっけ。

コピー技は20種類以上

イザベラ永野(以下永野)　コピー技でお気に入りはマイク。見ていて楽しいから好きだな。あと、実用的で楽チンなのはアイスとかレーザーとか。使いやすいよね。

名人　私はバックドロップですな。わりと『ストⅡ』っぽいところを連想してしまうけど(笑)。

アルツ　ホイールがけっこう気分いいね。ホイールで進むべきステージでは、ほんとに気持ち良く使える。あと、ストーンはボスと戦うときはかなり使えるらしい。でも、僕はあまり好きじゃないけど。

名人　実用的だったのはハンマーでしょ。コピー技のなかではいちばん強いらしいよ。

騎神　でも、リーチが短くないですか？　届くかなーっ思って振り回したらスカっとして逆にやられてしまったりするんですけど。

名人　たしかにそういう部分もあるから、間合いを詰めて攻撃しなきゃいけない。でも、やっぱりあの強さは魅力だね。

騎神　私はバーニングが好きです。でも、ずーっとバーニングし続けて、塔の上からコロコロっと転がり落ちたことがあります(笑)。かわいかったからいいけど。

名人　まあ、このゲームはそれが命だからね。

操作が複雑じゃないっすかね

アルツ　とても良くできているけれど、不満な点もあるよね。

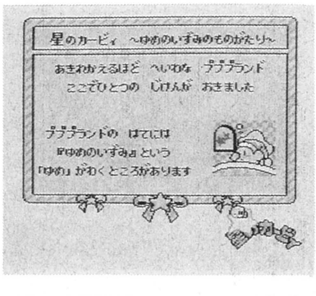
名人　操作がゲームボーイ版より複雑になっているところとか。たとえば、カービィをふくらませるためには✚ボタンの上を押すんだけど、敵を避けようとして自然に上を押しちゃって、膨らみたくないのに膨らんで、もたもたしてるうちにやられる。そーゆーミスがとても多い。これは私だけに限らず、やってる人みんなが経験しているんじゃないかな。だから、低年齢向きのゲームである以上、操作の面でつまづくのは困るね。

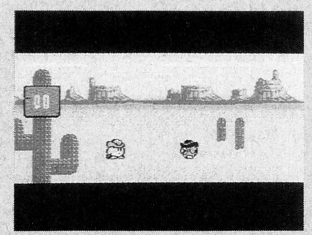
アルツ　僕は、展開が遅いところがイヤなんですよ。さっきも言ったけど、ホイールなどでだーっとクリアーする面はいいけど、プワプワ飛んで行かなければならない部分もあるでしょう。そこがイライラしてしまう。このゲームにスピーディーな展開を望むのはまちがっているかもしれないけれど。

名人　ステージの展開が単調なのも気になるね。私個人がファミコンでいちばんいいと思っているゲームは『スーパーマリオブラザーズ3』なんだけど、これはそれぞれのワールドごとの個性がじつによく出ているんですよ。『カービィ』には『マリオ3』ほどのステージごとの個性が感じられない。そこも残念な部分ですな。ただ、カービィの動きに相当な容量を食っているから、ステージにあまり変化がつけられなかったんじゃないかとは思うんだけど。

アルツ　たしかに、記憶に残っているような面があまりないし。

永野　でも、マップは単調だけど、このあたりで出てくる敵の技をコピーしないと、あとで出てくるボスキャラに勝てませんよという構成にはなってる。そこは親切だよ。

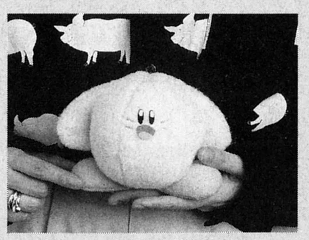




⬆カービィのコピー機能は、なかなか楽しませてくれる。カービィのキャラだけで、けっこう容量使ったのでは？

イマイチ物足りなさが……
毛利名人

初心者向けのアクションゲームを作ると、敵の攻撃がヌルくなるので、アクションゲームの得意な人がプレーすると、中盤ごろから単調になってしまう。主人公のパワーアップ方法はよいのだが、ラウンド構成のアイディアが単調になったのが惜しい。



⬆手作りカービィご近影。カワイイでしょ。あ、あたくしが作ったんじゃないのよ。制作の佐々木ちゃんの作品。

ふくらんでる場合ぢゃな〜い!!
イザベラ永野

ヤバイ状態になってるとき、こちらの意志に反して〝プウ〜〟とか膨らんだりされた日にゃ、「こんガキャー」とか思いますけどね。カワイイから許すよ。まあ、✚ボタンの上を押さなきゃいいんだけどね。えーえー。わかってますとも。

ただ、『マリオ』みたいに印象に強く残って〝あの戦艦がさー〟みたいに人と話すのはないね。その分キャラクターの動きや技で〝もうあの技は使った？〟とか〝あのボスキャラはレーザーじゃないと倒せないよね〟というのができるんじゃない？　要するにカービィのキャラクターがすべてなんだろうな。一種のキャラクターゲームだよね。『マリオ』もキャラクターゲームなんだけど、『カービィ』のほうがよりその傾向が強いよ。

ノーマルでクリアーできるんだよ

騎神　基本的には、ノーマル状態でボスキャラのところへ行ってもクリアーできますよね。ボスキャラの吐き出すものを吸い込んでコピーしたり、ぶつけたりすれば倒せるという感じで。ただ、ずーっとそうして倒していたら、ボスキャラの攻略も単調になりますね。それは、プレーヤーがそういう戦いかたをしなければいいだけなのかもしれないですけど。

アルツ　最初僕は、ボスキャラのところまで行ったら、それまで持っていた技をわざわざ捨てて、敵の吐き出してくるものを吸い込んで倒さなきゃいけないとばかり思い込んでたんだよね。

名人　ボスによっては、持っていたものをそのまま使って倒したほうがいいという場合もあるよ。

騎神　博物館での技は、必ずしもボスキャラに効くものばかりではないですよね。

名人　あれは弱者救済じゃない？

アルツ　そういうオマケ的なものもあるけど、ワープスターは必要がなくて使わなかった。先に進めるようになっても、ドアを白くするまでは進まなかったし。

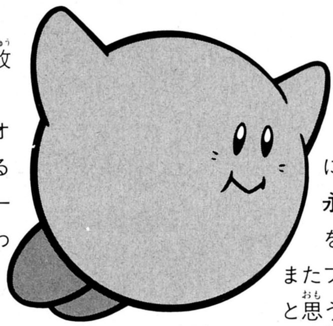
騎神　白くする条件っていろいろありましたよね。

名人　ただ、隠し扉って、なにもないような行き止まりのところで上ボタンを押すと、扉に入れるという感じでしょ。それはちょっと。

アルツ　ドアが白くならないときは、とにかくいろんなところで上ボタンを押しまくらないといけなかったし。月がドアになっているのを発見したときは、こんなのわかるわけねーじゃんと思ったよ。

永野　捜す楽しみはあるけどね。

子供のためのゲームを作ろう



名人　スーパーファミコンで『カービィ』が出るんじゃないかという憶測がすでにあるわけだけれど、出すんだったら操作を簡単にしてほしいね。

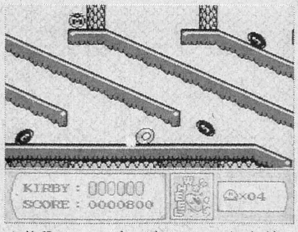
永野　私は、続編を作るんだったらまたファミコンでいいと思うな。わりと低年齢向きだから、操作は簡単なほうがいい。誰でもクリアーできて、なおかつおもしろいゲームは、小さな子にもゲーム慣れしているうまい人にもおもしろいはずだから、そういう意味でも操作がややこしいのは困っちゃう。スーパーファミコンみたいにボタンが６つもあって操作に全部使うアクションゲームはイヤだよねー。

アルツ　『カービィ』がスーパーファミコンで出るとしたら、開発者のひとりよがり的な、作った人にしかわからないみたいなものは入れないでほしい。そういう方向には絶対走ってほしくない。

永野　前作のシンプルだったシステムにいろいろつきすぎたという感じはある。技だって全部使わないよね。でも、カービィの動きはとてもかわいいし、アクションもいいから、ファミコンで十分じゃないかな。いまはなんでもスーパーファミコンじゃん。デモばっかりすごくて中身がヘボいのとかは、この『カービィ』を見習えよって感じ。低価格でおもしろくて子供のことを考えたゲームを作らないと、子供たちがゲームから離れていっちゃうよ。そういう意味で、『カービィ』はいいよ。ファミコンなのにいろいろできて、絵だってとてもキレイでしょ。

名人　でも、前作の焼き直し的な作品では本当のファミコン活性化はできないと思うんですよ。任天堂には、また新しいスゴイ作品をファミコンでたくさん出してもらいたいですな。

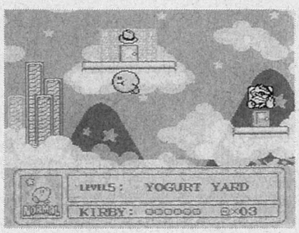
騎神　コレだよなってやつですね。



⬆普段のカービィがノロノロしすぎているぶん、ホイールのスピード感がたまらない。やっぱスピード感でしょ。

やっぱファミコンだよな
アルツ鈴木

いまじゃスーパーファミコンが主流らしいけど、ボクの家じゃあファミコンが現役でがんばっている。『カービィ』とか『マリオ』とか『ダビスタ』とか『ドラキュラ』とか『ファミスタ』とかとか。名作がいっぱいあるからね。ファミコンがいちばん好きさ。



⬆使ったことがない機能もいっぱい。ダッシュってなんですか？　上から踏みつぶすってなんですか？

私はカン違い女です
騎神夢子

『カービィ』の記事を読んでいたのに『カエルの為に鐘は鳴る』みたいなシステムだと思い込んでた私。『マリオ』のイージータイプだと知ったのは買ったあと。毎日号泣しながらプレーしてます。でも、『ランドストーカー』は得意ですよ。浜村編集長。

Software Impression
ソフトウェア インプレッション

女神転生外伝 ラストバイブル

GB ゲームボーイ	RPG	バックアップカートリッジ
	アトラス　発売中　5300円	2メガ

いざ、我と共に行かん!!　さらなるガイアの深みへ

ショエーッ、なんじゃコリャ！　いくら外伝とはいえ、これが『女神転生』の流れをくむ作品か？　どこへいってしまったんだロックのリズムは？　主人公はどうしてベルトコンピューターを持っていないんだ？　ドップリとファンタジーの世界に浸りやがって、『女神転生』には、現実世界とファンタジーが、ほどよく混ざり合った世界観がよく似合うのに……。

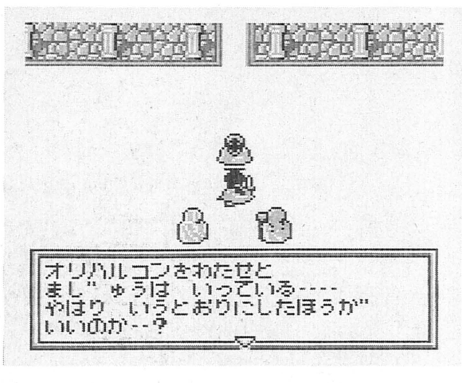
これは『ラストバイブル』を2時間ほどプレーしたあとでのオレの感想。賢い読者ならここまで読んだだけで、オレがどんなに『女神転生』シリーズを愛しているのかを、推察してくれたことと思う。そのとおり、オレは『メガテン』(親愛の情を込めてこう呼ばせてもらう）が大好き（しかも熱心なガイア教徒)。そんなオレにとって『女神転生』の名を語っていながら、魔獣を仲間にできるということと、魔獣合成以外は、なにも『メガテン』の良さを踏襲していない（この時点ではそう思っていた)『ラストバイブル』には、ちょっぴりガッカリさせられてしまった。

ガッカリはガッカリなんだけれど、『メガテン』シリーズをすべてプレーするのはガイア教徒の務めと考えたオレは、ザコキャラのクセに強すぎる敵になんども気絶させられたり、高い宿泊料金や蘇生料金にもめげることなく、修行僧の心持ちで、『ラストバイブル』をプレーし続けた。

そうして何時間たったころだろう、劇的な瞬間が訪れた。暖かな一条の光がオレを照らし、至福の世界に誘った。その光はたった一言がもたらしてくれたのだ。

「マジュウヲコロシテヘイキナノ」

そう、この言葉こそ『女神転生』とほかの2元論的ＲＰＧとの違いを限りなく際だたせ、昇華させるスペル。我々ガイア教徒の存在理由。モンスター＝悪と簡単に割り切ってしまわない『女神転生』の奥深さのエッセンス。



感動のため息がオレの口からもれ、たった何秒かまえまではクソゲーと思っていたゲームから後光がさした。『ラストバイブル』にも『女神転生』の精神は生きていたのだ！

「これだよなっ！」(ボキャブラリーが貧困なため、べつのゲームのキャッチコピーから引用）と感じたオレは、寝食も忘れてエンディングまでプレーしてしまった（一部誇張表現アリ)。

この世に本当に悪と言い切れるものは存在しないのではないかと疑問を感じさせたエンディングには、さすが『メガテン』と感動し、不覚にも涙で顔をグチャグチャにしてしまった（こんなことは幼稚園のとき『ダンボ』を観て以来のこと)。

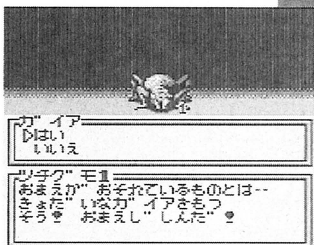
そこで、全国800万（個人的な推測の数字）のガイア教徒に告ぐ。いますぐ『ラストバイブル』をプレーすべし。そして我（オレのことね）と共にさらなるガイアの深みへ至ろう。修行(『ラストバイブル』を最後までプレーすること）はたいへんかもしれないけれど。

アウアウ・プーチン(生涯一ガイア教徒)

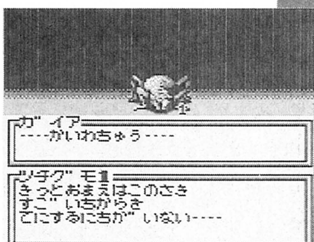
夏までに必修!!　ラストバイブルに学ぶ　ナンパの極意（ちょっとムリヤリ）



⬆魔獣がどんなことを話しかけてくるかは、ランダムに決定されるようだ。



⬆どう答えれば仲間にできるのかは、魔獣の種族によって決められているようだ。



⬆主人公のレベルが相手より格段に低い場合は仲間にできない。注意が必要。

主人公が話した場合

これは通常のナンパとおなじ状態。相手の種族（イケイケギャルかお嬢様かなど）に合わせて、気にいられるように話を進めよう。数多くアタックすること。

サブキャラ1の場合

高慢な性格のサブキャラ１のナンパは少しまちがうと、ナンパというより、レイプに近いものになってしまうので、あまり得策ではない。

サブキャラ2の場合

心優しいサブキャラ２のナンパはナンパの王道といえる方法。じっくり話しあえば、わかりあえるってもの。レベルが高い相手に有効なのだ。

魔獣が話した場合

魔獣に話しかけてもらうのは女性に仲介にたってもらうナンパといっしょ。話しかけるのが相手とおんなじ種族ならば、成功する可能性が高い。

やったね!



NEW GAMES CROSS REVIEW

新作ゲームクロスレビュー

5月31日～6月6日

作品

発売日 6月4日

ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ



スーパーファミコンバックアップカートリッジ
エポック社 9800円

パソコンで好評だったRPGの第2弾が登場だ。前作の勇者セリオスの息子アトラスが、3人の仲間とともに、モンスター出現の謎を解く冒険に旅立つのだ。

発売日 6月4日

LHX アタック・チョッパー



メガドライブカートリッジ
EAビクター 8900円

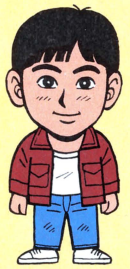
ジェネシスから移植されたシミュレーションゲーム。プレーヤーは戦闘ヘリのパイロットとなり敵と戦うのだ。ゲーム中の視点は11種類のなかから選べるぞ。

Best Picks of This Week

あれれ、たったの2本ですか？　批評家さんたちは楽チンですね。副編集長はお酒飲みに行っちゃったし、TACOXはピンボールしに行っちゃった。ちぇっ!!

批評家

野田 稔



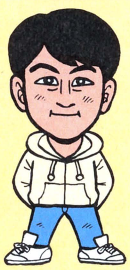
そろそろ梅雨だし山奥の霧に包まれた宿もよいなぁと、条件に合う温泉を物色中だ。ただ、秘湯ブームとかで、よく行く宿が一般雑誌（旅行雑誌じゃないという意味）で紹介されちゃったりして、宿代が仰天な高騰を起こしてるんじゃないかと心配したりもしているのね。

ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ　7
章仕立てになっているんだけど、マップもかなり大きいほうだと思う。また『Ⅰ』を遊んだことのある人のほうが、前半は楽しめると思う。『Ⅱ』から遊び始めた人が変な疎外感を感じなくなるのは2章目あたりから。システムなど、とくに傑出したところはないが丁寧に作られているね。

LHX アタック・チョッパー　6
画面の構成とか設定はシミュレーターっぽくてよいんだけど、肝心の3D処理されたフィールドや物体のCGはショボイ。だから、変な味があるって話もあるんだけどさ。またちょいと処理関係が遅いってのが気になるんだよね。某386マシンの某ポリゴンゲームを見てるせいかなあ。

Best Picks
無難に余暇を過ごしたい、という人には『ドラスレⅡ』。ちょっと変わった文化に触れてみたいわ、戦争モノも好きだって人はヘリゲームがよいでしょう。どちらもハズしていないデキなのでよろしかったらドーゾかな。

ローリング内沢



いま、スゲー旅行にいきたいんだよね。国内でもいいんだけど、やっぱり海外がいいなぁ。アメリカとかいいよね。夏休みを利用してひとり旅でもするかな。国内なら北海道かな。だだっ広い道をクルマでかっ飛ばしてみたいなぁ。でも先立つものが……。

ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ　6
操作系がけっこうしっかりしているので、すごい遊びやすい。戦闘も、もうRPGじゃおなじみのオートバトルだし、キャラクターの歩くスピードも変えられる。ストーリーはありがちな中世の王子が……って内容だけど。もうすこし斬新な何かがほしかった気もするが……。

LHX アタック・チョッパー　4
一応ポリゴンゲーみたいなんだけど、スピード感がそんなにないね。また肝心のヘリコプターを自由に操っているという感覚も希薄。爽快感もそんなにないし。視点がいろいろ変えられるのは見てて飽きないし、おもしろいと思うんだけどね。けっこうチマチマゲーですね、これは。

Best Picks
今週はふたつしかソフトがない。2本とも強烈におすすめできないのが残念。そういえば、全然ゲームを購入してないなぁ。最近はもっぱらゲーセンでピンボールに夢中。単純なんだけどおもしろいんだよなぁ。

イザベラ永野



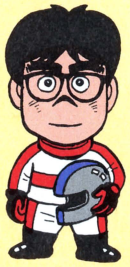
クイズ番組の『ヒントでピント』で、『ストⅡ』が16分割のコーナーで出題されていた。16枚のヒントを全部あけても、だれひとりとして正解できなかったうえに、正解を見てもみんなキョトンとしてたのだ。超ヒット作も、ゲームに興味ない人にとっちゃ「なにそれ」なのか？

ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ　7
スーパーファミコンの特性が、きちんと活かされた移植がされてて感心。前作をやってなくても遊べるけど、前作を知ってるほうが数倍楽しめるシナリオになっている。とくに、序章はあっちこっち行かされるおつかい展開なので、『Ⅰ』をやってないと、ちょっとシンドイだろうな。

LHX アタック・チョッパー　5
『デザート・ストライク』の3D版といった感じの、シミュレーター＋シューティングゲーム。なんか指令が曖昧ミーで、どうすりゃいいのかわかんなくてイララ状態になった。あと、メッセージ関係を、もうちょっと翻訳してよ、タノム。戸田奈津子とかじゃなくてもいいからさ。

Best Picks
『ドラスレ』はいいかも。システムがしっかりしてて、わかりやすくて、安心して遊べる定番的ロープレじゃないかな。くどいようだけど、前作をプレーしてからやったほうがいいよ。イヤ、マジでマジでマジで。

TACOX



最近ゲーセンにあるパチスロがおもろいのでやってます。おすすめは『レディーマドンナ』かな。あの『コンチネンタル』を改造したもので、リール制御などはまったく同じ。中段単チェリーでガッチョリなんです。ハマリは浅いけど連荘もしません。でもおもろいよっ。

ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ　6
前作をやってないとオープニングあたりの展開がチンプンカンプンかも。最初のうちは「あっちだこっちだ」のたらい回しモードでイヤんなっちゃうけど、次第にストーリーが見えてきて世界に入っていける。オーソドックスな構成だから初めてでも安心かなって感じですか。

LHX アタック・チョッパー　5
リアルな動きはポリゴンならでは。でもあれだよね、やっぱ遅いんだよなー。視点を変えられるんだけど、これもリアルタイムにはできないのでイマイチ。舶来物だからなのか、ミッション(なにをすべきか)がわかりにくいのも困ったちゃん。ちょっと不親切な感じがするなあ。

Best Picks
今週は貯金。おらぁどうしてもRPGがやりてえだよ、とかポリゴン命な人以外は買うもんないでしょう、今週は。しかしなんですね、多過ぎるのもイヤだけど少ないのも困っちゃうのよねえ。ホドホドがいいなあ。

※価格の後に[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。　※このコーナーでの評価は、サンプル版（ほぼ完成に近いもの）を使用しています。サンプル版が入手できなかったゲームについては、欄外での紹介にとどめ評価は後の号で掲載します。　※数字は10点満点の総合評価です。

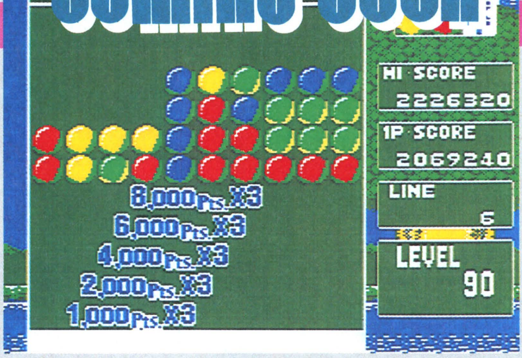
そのほかに発売されるゲーム

ゲームボーイ 6月6日発売

ゼルダの伝説 夢をみる島　任天堂　3900円[込]　バックアップカートリッジ
任天堂の人気アクションRPGの続編が登場だ。今回のリンクはジャンプや盾をかまえるなど、新しいアクションができるようになっているぞ。

COMING SOON 最新ゲーム大紹介

頭を悩ます落っこちゲー



ソルダム

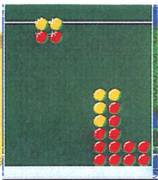
アーケード版から移植された、いわゆる"落ちゲー"。オセロ的な要素が加わった、かなりノーミソを使うアクションパズルだぞ。3つのモードで熱くなろう。

FC ファミコン	アクションパズル		カートリッジ
	ジャレコ	7月発売予定　価格未定	1メガ

落ちてくるブロックの色をそろえて消すダム!!

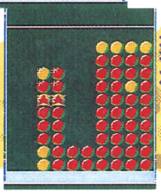
『ソルダム』は、上から落ちてくるソルダムの実の色を変えて消していくゲームだ。色を変えるには、オセロのように、同じ色のソルダムの実でほかの実を上下左右や斜めにはさまなければならないぞ。

ブロックをはさむと



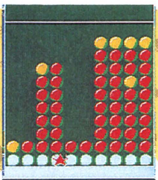
⬅画面の上から、ソルダムの実が4つひと組みのブロックとなって落ちてくるのだ。

色が変わる



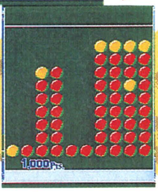
➡オセロと同じように同色のソルダムの実でほかの実をはさむと色が変わるぞ。

横1列がそろえば



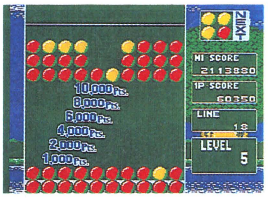
⬅ブロックを積みながら、ソルダムの実の色を変えていこう。横1ラインのソルダムの実を同色にすると……。

消えるのだ!!



➡このように、色のそろったラインが消えて得点になるわけ。これがこのゲームの基本となるルールだ。

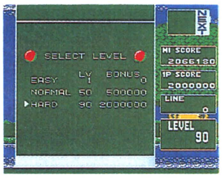
まとめて消せば高得点



⬅一度に2ライン以上消すと、入る得点が高いぞ。まとめ消しを狙おう。

ウデが上がったらこれダム

ルールに慣れ、まとめ消しなどもできるようになったらイージーレベルは卒業だ。ノーマルやハードレベルに挑戦してみよう。



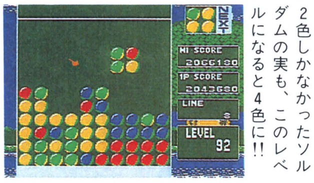
➡ゲームスタート時に3つのレベルから選んでプレーできるのだ。たとえば、HARDに挑戦してみると……。

いきなり速いぞ!

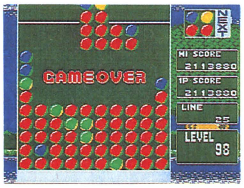


⬅いきなりレベル90からゲームが始まるのだ。ブロックの落下速度はハンパじゃなく速いぞ。

ブロックの色は最高4色になるダム



⬅レベルが低いうちは2色しかなかったソルダムの実も、このレベルになると4色に!!

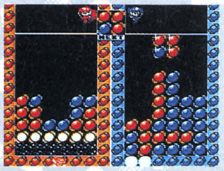


➡ブロックが上まで積み上がってしまうと、ゲームオーバー。頭脳と指先がモノをいうぞ。

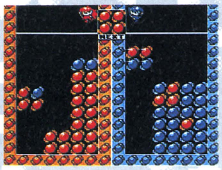
頭脳をフル回転させろ!!

対戦モードもあるダム

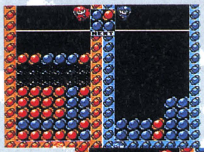
ふたり対戦モードでは、上から落ちてくるのはキャンディーだ。ふたりのプレーヤーが、それぞれのキャンディーを自分の色でそろえて消していくのだ。まとめ消しで相手側にキャンディーを送りこむ邪魔プレーがなんとも愉快、痛快、奇々快々だぞ。



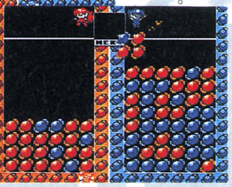
➡ふたり対戦はこの画面で。ひとり用プレーと違う点はソルダムの実の消しかた。



⬅要するに、左側のプレーヤーは赤でラインをそろえなくちゃならないわけだ。



⬅周囲の壁を利用してキャンディーをドンドン消そう。多くのラインをすばやく消すと……。



➡相手のキャンディーがせり上がるのだ。すなわち邪魔プレー。

勝ったぞ!!

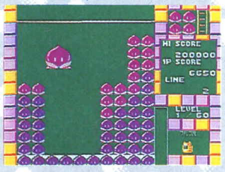


⬅ハイ、決着がつきました。もうひと勝負する?

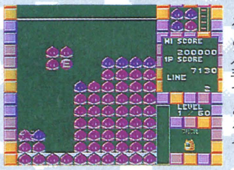
ロッドランドモードも楽しいダム

ジャレコの人気アクションゲーム、『ロッドランド』のキャラクターが登場するモード。ユニークな敵キャラやお邪魔ブロックの"セキーロ"、さらにエクストラメダルなどが出現する。やや上級者向けなのだ。

基本は同じだけど



➡基本的なルールは同じだが、このモードには特殊なブロックなどがある。



⬅ときどき、EやRなどのメダルが出現。ブロックの色を変えると入手できるぞ。

おジャマなヤツラもいるダム

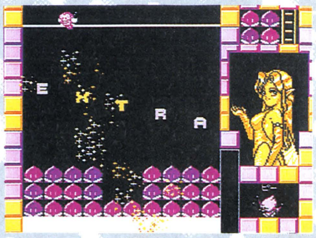


⬅このセキーロを消すには、2ライン同時にそろえなくてはならない。厄介なシロモノだ。



➡コイツはクロコワーニ。落ちてくるブロックに石を投げつけて、壊してしまうヤなヤツ。

EXTRAをそろえろ!!



⬆E、X、T、R、Aの5枚のメダルを集めると、画面上のブロックがすべて消える。



アイスホッケーに燃えろ!

スーパースラップショット

氷上の格闘技アイスホッケーをリアルに再現したゲームの登場だ。32チームが熱い戦いをくり広げるぞ。多彩な技を駆使してゴールを狙え!

SF スーパーファミコン	スポーツ	カートリッジ
	アルトロン　8月発売予定　8500円	8メガ

氷上の格闘技アイスホッケーで熱くなれ!

キーパーを除いた5人の選手が、ゴールを狙ってところ狭しと暴れまわるぞ。足元に円のついている選手が自分の操作できる選手なのだ(ほかの選手はコンピューターが操る)。自分の操作する選手は、Rボタンで変えることができるぞ。



⬅足元に円がついている選手を動かせるのだ。



➡4種類のモードから、好きなものを選べ。

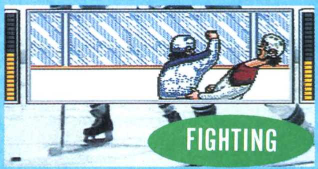


⬅トーナメントでは、パスワードが表示されるぞ。

目指せ優勝

ふたつのモードで練習しろ

試合中にラフプレーをすると乱闘になり、同点のまま試合が終わると、SHOOT OUT合戦(サッカーのPK合戦のようなもの)になる。それぞれ練習できるモードがあるので、ここで腕を上げて試合を有利に進めよう。このふたつは、試合の勝敗を大きく左右するのでけっこう重要なのだ。



⬆アイスホッケーといえばなんといっても乱闘でしょ。パンチを食らわせろ。

SHOOT OUT



➡ショットは、タイミングが大切なのだ。



⬅狙いをつけて、スラップショットを打て!

ゲームのポイントをおさえろ!

自分のチームを決めたら、さっそく試合開始だ。シュートは高低の打ちわけが可能なので、キーパーの動きを見て判断しよう。反則をすると、退場または反則したチームに不利な場所からの試合再開になるので、よく考えて行動しろ。



⬅これは、チーム能力のデータなのだ。



➡残念ながら同じチームでの対戦はできないのだ。



➡自分の操る選手のチェンジがポイントなのだ。



⬅野郎、すぐに取り返してやるぜ。チェンジ。

基本はパスです



⬅相手を十分に引きつけて、フリーの味方にパス。

ペナルティー



⬆相手チームが反則の退場者を出したときは、得点のチャンスなのだ。スキをついて、一気に勝負を決めてしまおう。

GOAL



⬆ゴール! やっぱり気持ちがいいのだ。選手もみんな、両手を上げて大喜び。この調子でもう1点狙うぞ。

乱闘だ



⬆殴れ、殴れ、ボコボコだ。負けた場合は、2分間のボックス入りだぞ。

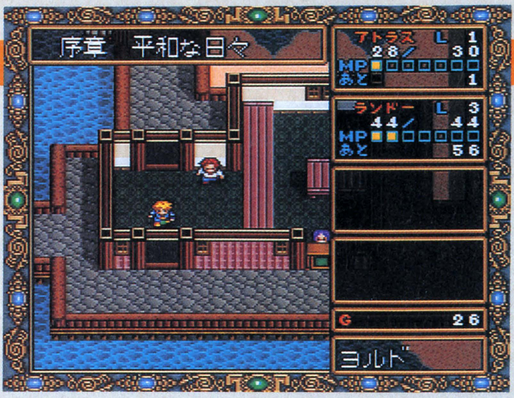
シュートアウト合戦



⬆試合が同点で終わったときはシュートアウト合戦になる。気合を入れろ。

スライムをいじめて強くなれ！

ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ



パソコンユーザーのあいだでは『英伝』の愛称で親しまれている、日本ファルコム生まれの人気RPGが登場。シナリオ重視でシステムはシンプルなのだ。

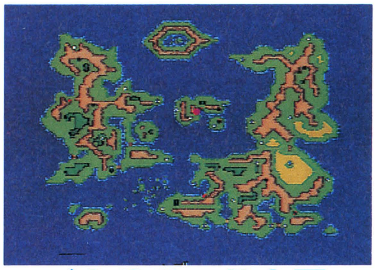
SF スーパーファミコン	RPG	バックアップカートリッジ
	エポック社　6月4日発売　9800円	12メガ

パソコンから移植された人気作

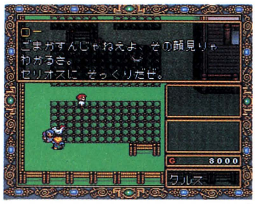
固定ファンも多いパソコンの人気RPGが、スーパーファミコンに完全移植されたぞ。このシリーズは、親切なシステムと興味をそそるシナリオで、パソコンユーザーの好評を得ているのだ。第1作も移植されているが、もちろん、この『Ⅱ』から始めても問題ないぞ。



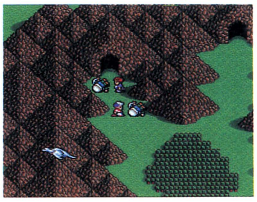
⬆主人公アトラスは、前作『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』で世界を救った父セリオスの若いころにそっくり。



イセルハーサ全図



➡前作にも登場したキャラクターが昔話をしてくれることも。壮大な物語なのだ。



⬅意味ありげなプロローグ。人がふたり倒れているが、はたしてその原因は……。

レベルアップにも特色があるぞ

レベルアップにはオートとマニュアルがある。オートにすると、レベルアップ時にそれぞれのステータスに自動的に数値が振りわけられるが、マニュアルだと自分で数値を振りわけることができるぞ。



⬅キャラクターのレベルと連動して、倒したモンスターから得られる経験値も変化する。



⬅レベルアップすると、適度に各ステータスが上昇。このタイプはおなじみだね。



⬆4つのステータスから強化したいものを選んで、数字を振りわける。

工夫されたシステムがいっぱい

操作方法はシンプル。セレクトボタンを含めた8つのボタンが活用されている。呪文がXボタンひとつで呼び出せたりと工夫も多い。



⬅使えないもの、買えないもの、売れないものは赤で表示される。



➡斜めにもスクロールする。なめらかでハイスピードだから、イライラしないはず。



➡ダンジョンはこんな感じ。たいまつのダブル使用で、視界拡大だ。

オートバトルは使いやすさ抜群

RPGにはすっかり欠かせない機能になったオートバトル。でも、あまりにも自分の考えとかけ離れた行動をとられると、使う気もなくなっちゃうよね。そこで登場したのが設定機能。これによって、HP回復や呪文攻撃の有無などを、好みに応じて決定できるようになったのだ。これで期待どおりのオートバトルが展開できるね。



⬆回復の呪文レスを唱えさせたいときは、回復呪文をオンにしておかなければならない。



➡これがスタンダードなセッティング。もちろん、オートでなくマニュアルバトルも可能。

バーコードバトラーⅡに対応しているぞ

バーコードバトラーⅡをスーパーファミコンにつないで、バーコードを通してみよう。うまくいくと、あるステータスが最大値でスタートしたり、いきなりエンディングになったりと、お得な感じなのだ。

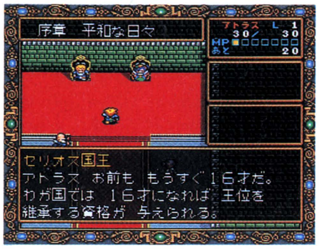


⬅ゲーム開始時のこの画面のほかゲーム中にコマンドを入力するときにも使える。



序章は平和にスタート

英雄(えいゆう)たちが悪神(あくしん)アグニージャを倒(たお)してから、早(はや)くも20年の月日(つきひ)がたった。今回(こんかい)の主人公(しゅじんこう)は、前作(ぜんさく)の勇者(ゆうしゃ)セリオスの息子(むすこ)、アトラスだ。



⬆冒険を阻止されて不満げなアトラスだが、父王セリオスから各地を回って親書を渡すように言い渡された。冒険で学ぶことも多いだろうってことかな。

町を脱出して……冒険の始まりだ

イセルハーサの世界は、先日大きな地震が起こった以外は平和そのもの。好奇心と冒険心が旺盛なアトラスは、退屈な毎日から抜け出そうとするが……。



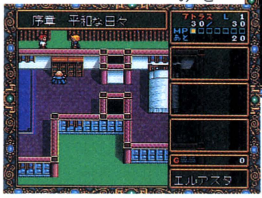
➡とにかく、行けそうなところはしらみつぶしだ。



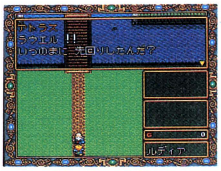
⬆エルアスタの町から脱出したいところだけど、教育係のラウエルだけでなく見張りの兵士までいるので、なかなかチャンスがない。

⬇町の畑で働くパーカーと何やら秘密の相談をしている。そう、町から抜け出す方法についてなのだ。





⬆ラウエルが勉強の本を取りにいっているあいだに、パーカーの作った裏口へ。グズグズしていると連れ戻されてしまうぞ。急げ!!



⬇やはり、ラウエルのほうが一枚上手。



⬆もらった装備は序盤ではかなり心強いもの。

地上の町を踏破せよ!!

父王セリオスに、地震見舞いの親書を託されたアトラス。イセルハーサの世界各国に、この親書を届けなければならないのだ。めんどうだが、考えてみれば、これは願ってもない冒険のチャンス!!　というわけで、序章の目的は、地上にあるすべての街と城を踏破することなのだ。



⬅町のそばに竜の卵が。地震後に出現した卵もあるぞ。



➡困っている人々がいたら助けてあげよう。王子だし。



⬆船着場に到着。アトラスは身分を隠しているので、タダ乗りはできないぞ。

仲間を発見!! しかし貧乏だ

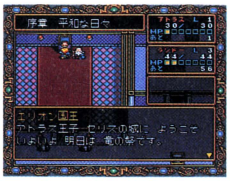
突然、酔っ払いにあり金を奪われてしまったアトラス。そこで助けてくれたランドーが仲間になってくれるが、お坊っちゃまに貧乏はつらい……。



➡のちに仲間になるフローラに、早くも出会える。



⬅貧乏なので装備を売ってみると、こんなに安い……。



⬅着々と親書を届けるアトラス。竜の祭っていったい何だろう。



➡一方、別の場所では邪悪な計画が進行していた。こいつらは？

第1章から本格的な旅が……そして地下世界へ



第１章　開かれた奈落

故郷の城、ルディアに戻ってきたアトラス。しかし、父は旅に出かけたあとだった。あとを追うアトラス。そして、地震で現われた竜の卵に異変が起こり、近くの町が壊滅したことを知る。ちなみに、この章の途中でフローラが仲間になるぞ。



⬅序章では入れなかった王家の墓にフローラが。





⬆仮面をかぶった男シンディは、この場所で仲間になる。

⬅いよいよ地下世界へ。ここにはボスが。

第２章　英雄たちの行方



⬆重要アイテムの情報を持つ老人。彼の願いは？

いよいよ地下世界での冒険が始まった。地下の町では、父セリオスが何者かに囚われたという情報が……。囚われの父を助けるためには、爆薬を手に入れなければならないぞ。

第３章　竜の卵

町を壊滅させた竜の卵のなかに潜入する。そこには、地上世界を脅かすモンスターの群れを一掃する秘密が隠されているという。地下世界の収容所で話を聞こう。



⬆地上に帰ってくると、強力なモンスターが。

第４章　暗黒の支配者



地下世界の皇帝は冷酷な独裁者。その権力に怯える地下世界の人々は、なかなか口を開かないのだ。情報を集めるのもひと苦労だぞ。

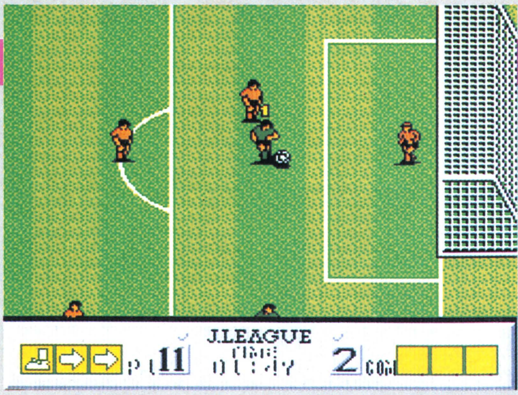
⬅独裁者に半旗をひるがえした人物がここに？

終　章　祈り、そして希望

いよいよ、独裁者の牙城、グロストスに乗りこむときがやってきた。地上の町で最後の情報収集と準備を済ませたら、いざ出陣だ。



➡終章の舞台は巨大な城。道のりは険しいぞ。



サッカーでバモラ!!

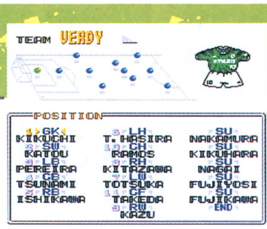
Jリーグ ファイティングサッカー
～ザ キング オブ エースストライカーズ～

Jリーグ完全監修によるサッカーゲームが登場。登場するチーム名と選手名はすべて実名なので、ゲームしながら名前も覚えられて一石二鳥だね。

FC ファミコン	スポーツ	バックアップ カートリッジ
	アイ・ジー・エス　6月19日発売　7900円	2メガ

全部モノホンでっせ!!

このゲームに登場する、全10チーム、計160人の選手の名前は、すべて実名なのだ。サッカーファンはもちろん、ファンじゃない人も実名の選手を動かすことに快感を覚えるハズ。テストプレー、トーナメント、リーグ戦、対戦の4つモードで熱い戦いをくり広げろ!!



⬅ほら、全員実名なのだ。イカスゥ。



		PO	WI	LO
ATR	1	4	2	1
JEF	2	0	0	3
RED	3	2	1	2
P VRD	4	4	2	1
MRS	5	2	1	2
FLG	6	4	2	1
SPL	7	4	2	1
GRP	8	2	1	2
GMB	9	4	2	1
SFC	10	4	2	1

⬅これは勝敗表。チームべつの対戦成績がひと目で確認できるのだ。



本格的っス



⬅さあキックオフで試合開始。目指すはJリーグ優勝。バリバリ勝ちまくるのだ。

シュート!!



⬅敵のゴール前でシュートがサク烈!! キーパーを蹴散らしゴールに突き刺され。

ゴール!!



⬅ゴ――ル!! なんと得点した選手の名前と背番号が表示されるのだ。感激。

	TEAMNAME	PO	WSC	LSC	DIFF
P1	VERDY	4	18	8	+ 10
2	ANTLERS	4	6	3	+ 3
3	S PULSE	4	6	3	+ 3
4	FLUGELS	4	3	3	+ 0
5	S FRECCE	4	9	10	− 1
6	GAMBA	4	2	5	− 3
7	REDS	2	3	1	+ 2
8	MARINOS	2	6	6	+ 0
9	GRAMPUS	2	0	6	− 6
10	JEF UTD	0	0	8	− 8

➡そしてこれが順位表。それぞれ左から、チーム名、勝ち点、得点、失点、得失点差。

Jリーグ 93年開幕!!

ANTLERS　JET UTD　REDS　VERDY　MARINOS

FLUGELS　S PULSE　GRAMPUS　GAMBA　S FRECCE

もうチームは覚えた?

コマンドでんがな

このゲームは、シュートやパスといった選手のアクションすべてをコマンド入力で行なうという、チョット変わったシステムを採用している。最初はとまどうかもしれないけど、ふたつのボタンですべてのアクションが出せるというのはすごくラクチンなのだ。使いこなせばもう怖いものはないゾ。



⬆画面の左下に注目!! これが選手のアクションのコマンドなのだ。あせっちゃダメ。

コマンドを使いこなすの巻

コマンドの入力方法は簡単。Bボタンでセレクトして Aボタンで決定するのだ。だけど、選手がボールを持っているかいないかでコマンドも多少違ってくるので、そのへんをちょこっと紹介。

パス。ディフェンス時はスライディング。

大キック。ロングパスやシュートに。

フェイント。これで敵をかわそう。

タックル。これでボールを奪い取れ。

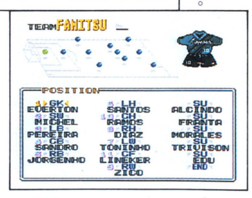
自分の操作する選手を変えるコマンド。

監督はん、もうかりまっか?

あのチームのあの選手と、このチームのこの選手がコンビを組んだら最強なのになあ、なんて思っている人は少なくないんじゃないかな? そんな人は自分だけのオリジナルチームを作っちゃえ。強力な選手ばかりを入れた最強チームなんていうのはどう?



⬅おつぎは、ユニホームのデザインとトレードマークの決定。



➡このチームのメンバーを見よ!! 全員外人さんなのだ。ジンガイパワー爆発?

チームを作るっス



⬆この画面でオリジナルチームのチーム名を決めるのだ。ヘボい名前は禁止。

⬇スライディングなんて平気デース。邪魔する奴は、ゴートゥーヘブン!!

強い、強すぎるっっっ





天下に横綱はわしだけや!

ああ播磨灘

大人気コミック『ああ播磨灘』がゲームギアソフトになったぞ。つぎつぎと襲いかかってくるライバル力士を蹴散らし、前人未踏の70連勝を達成せよ。

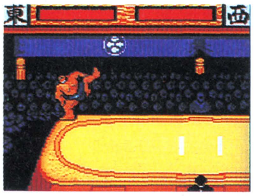
ゲームギア	スポーツ	カートリッジ
	セガ　7月2日発売　3800円(予価)	2メガ

前人未踏の70連勝を目指せ!

大横綱の播磨灘は、本場所での取り組みにおいて、負けるということは許されない。1回でも対戦相手に負けてしまうと、即座に引退(ゲームオーバー)となってしまう。播磨が体力(HP)を消耗しているときは、負けてしまう確率が高くなるぞ。限りある体力をうまく使って、播磨を連勝させていこう。



⬅播磨はこんな仮面をつけて登場するのだ。これで横綱なんだから、まったく。



⬅取り組みのまえには、ちゃんとしこを踏むぞ。

はっけよい!



➡緊張の一瞬だよね。はっけよーい……。



のこった!

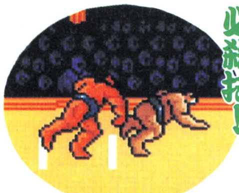
⬅のこった！ よし、張り手でいくぞ！

つっぱりつっぱり



⬅張り手をかわされたので、今度はつっぱりで勝負だ！ えーい、つっぱりまくれー！

必殺技!



➡相手もかなり疲れてきた。ここで必殺技を仕掛けるのだ！

うりゃー!



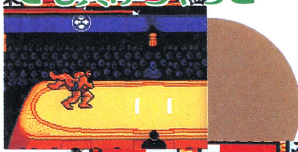
⬆必殺技がみごとに決まって相手は土俵の外へ。このまま70連勝へ向かってゴー。

勝てば……



⬅取り組みに勝利すると、翌日の取り組みへ。

でも負けちゃうと……





➡でも負けちゃうと、すぐに引退なのだ。

これが播磨の必殺技!

播磨灘には、他人には決してまねのできない必殺技がある。しかし、これらの必殺技は、相手にかなりのダメージを与えてからでないと使えないのだ。相手に必殺技を仕掛けるまえに負けてしまってはなんにもならないので、必殺技を出すまでは慎重にいこうね。

青龍激昇掌破



⬅✚ボタンの上を押しながら1ボタンを押すと出せる、打撃系の必殺技だ。

白虎二段頭突き



⬅向かい合った相手と逆の方向に✚ボタンを押しながら、2ボタンを押すのだ。

朱雀飛翔撃



⬅相手と一定の間合いをおいてから、✚ボタンの上を押しながら2ボタンを押す。

玄武うず潮投げ



⬅土俵ぎわに追いやられたときに、✚ボタンの下を押しながら1ボタンを押す。

播磨のライバルたち

あたりまえのことだけど、播磨が連勝記録を延ばすためには、ライバルの力士たちに勝ち続けなくてはならない。そのライバルたちはみな、連勝を食い止めるべく、必死の形相で播磨に挑みかかってくる。ライバル力士はみな強者ぞろいで楽には勝たせてくれないぞ。

太刀風



角界の頂点に君臨する名横綱。強さは申し分なく、スピード、技のキレともにほかの力士よりも一歩優れたものを持っている。

北道山



上半身の力強さは抜群で、攻撃的な相撲をとる力士。横綱の名誉をかけ、角界の秩序を乱す播磨に挑んでくる。強敵だ。

紫電海



スピードや技のキレに優れ頭脳的な相撲を取る、天才タイプの力士である。近代的な相撲の申し子と呼ばれているぞ。

玄　海



力強さと技のキレを合わせ持つ若手の力士だ。近いうちに大関に昇進するのはまちがいないと有望視されているのだ。

大江川

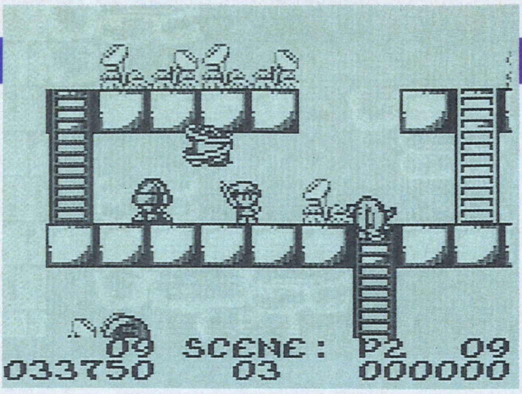


体の大きさと、そこからくる重心の低さは申し分なく、その素質は角界一といわれている。大器晩成型の力士である。

白　鳳



横綱の北道山の弟弟子。この玄海のぶちかましはかなり強烈なので注意が必要。角界では"壊し屋"という異名をもつ。



杖で縛ってビタンバタン

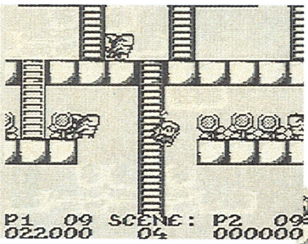
妖精物語 ロッド・ランド

メルヘンアンドファンタジーの世界へようこそってなカンジのアクションゲーム。シーサノモの杖と魔法のハシゴを使って、さらわれたママを助け出せ！

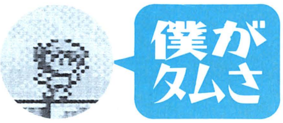
GB ゲームボーイ	アクション	カートリッジ
	ジャレコ　発売中　3900円[込]	512キロ

タムとリットは双子の勇者

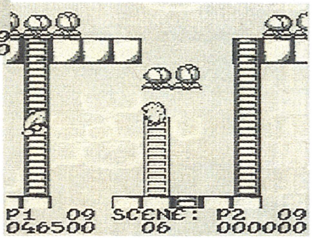
4年ほどまえの人気アーケードゲーム『ロッド・ランド』が、ファミコンに続いてゲームボーイでも登場したぞ。かわいい双子タムとリットが、魔物たちにさらわれたお母さんを助けるために、魔法の杖とハシゴを駆使して戦うというこのゲーム、見た目はホンワカしているけれど、じつはけっこうシビアなアクションゲームなのだ。ちょっと変わった攻撃方法が、気持ちよくて楽しげだぞ。いやマジで。

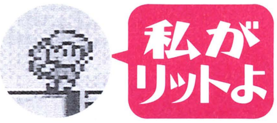


⬆昔よく流行った、面クリアータイプのアクションゲームなのだ。



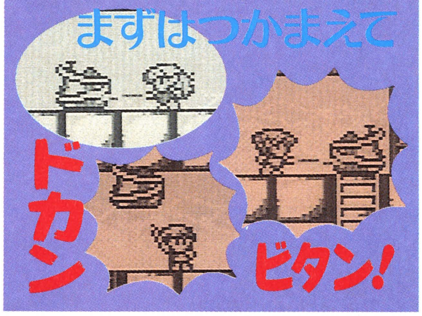
⬇タムとリットは画面内に１コだけハシゴを作りだすことができる。





シーサノモの杖でシバキまくっちゃうの

敵への攻撃は、シーサノモの杖を使って行なう。敵をやっつけるには、まず杖で敵をつかまえてから、地面にビシバシと３回叩きつければオーケー。ザコはこれであの世行きだ。

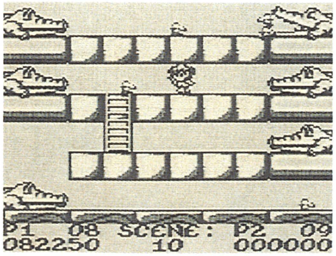


かわいい顔をしてるけど中身はけっこうハードだぞ

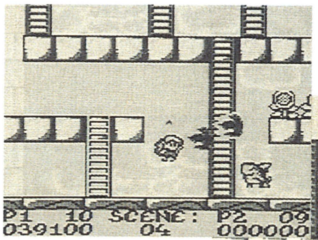
このゲームは、フツーのステージが40面にボスステージが４面の、合計44面で構成されている。クリアー条件は、敵を全滅させるか、５種類あるエクストラボール（Ｅ、Ｘ、Ｔ、Ｒ、Ａ）をすべて揃えるかのどちらかだ。エクストラボールを５つ全部揃えると、１UPがもれなくついてくるという特典があるぞ。

敵を倒すといろんな攻撃用アイテムが出現するので、それをじょうずに活用することがゲームクリアーへの近道。また、敵をかわすときはハシゴをうまく使おう。

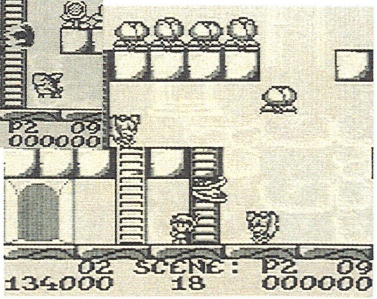
ボスだっていま〜す



⬆こいつは最初に登場する、クロコワーニ（×６匹）というボス。子ワニを口から吐いて攻撃してくるぞ。でも強くないの。

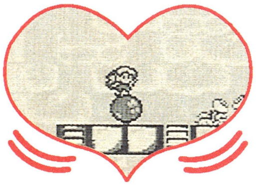


⬆アイテムを取ると、こんなふうに火を吹くようになる。ちょっとコワい。



➡タムの左にワープの扉が見えますね。危ないときは迷わず逃げこめ！

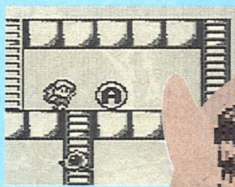
とってもとってもメルヘンチック♥



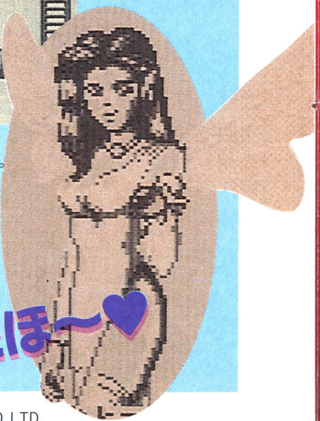
⬆風船にだって乗れたりします。これで、ハシゴでは届かないようなところまで行けるのだ。

EXTRAで1UPなの

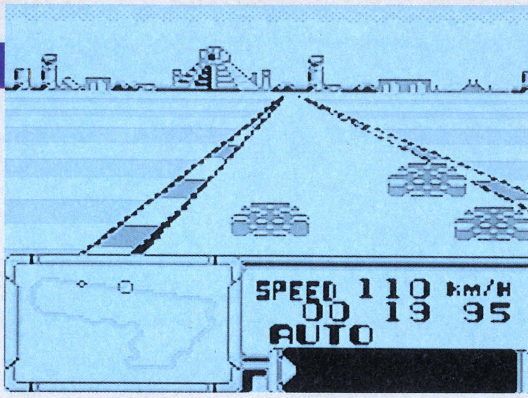
各ステージにいくつか置かれているお花。このお花を全部取ると、敵が変身して逃げまわるぞ。このあいだに倒すとエクストラボールが出現する。それを全部そろえると１ＵＰだ。



⬅これがエクストラボールだ。



➡グラマラスなバディの妖精が登場する。



ゲームボーイで笑顔の亜久里に会おう！

鈴木亜久里のF-1スーパードライビング

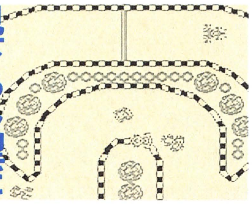
おなじみの鈴木亜久里監修のF1ゲームが、今度はゲームボーイに登場。F1全16戦のほかにも、賭けレースなど楽しいイベントがいっぱいだ。

GB ゲームボーイ	レースゲーム	カートリッジ
	ロジーク(ジー・アミューズメンツ)　発売中　3900円[込]　2メガ	

まずはカートで神になれ!!

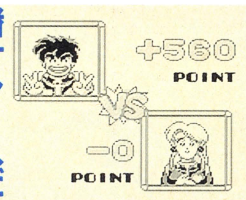
このゲームには、カート戦とF1戦というふたつのタイプのレースモードがある。最初からF1戦を楽しむこともできるが、現実の世界と同じように、腕を認められなければ一流チームで走ることはできない。まずはカート戦で好成績を上げて賞金を稼ぎ、F1の世界にステップアップしていこう。また、カート時代には、持ち金を賭けて対決する賭けレースに勝って、お金を稼いでおくといいかもよ。

見下ろし型だ



⬅F1の資金稼ぎになるので、意外と重要なのだ。

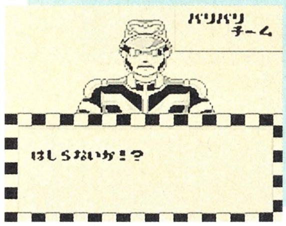
賭けレースだ



⬅サシの勝負に勝てば相手のポイントがもらえる。

F1チームからのお誘いだ!!

はじめからF1戦を選ぶことも可能だが、その場合は弱小チームにしか入れない。しかし、カート戦でいい成績を残してからF1に参戦すると、強いチームから誘われることもあるのだ。



⬅やった！　強そうなチームからお誘いがきた。



鬼になれ!! サーキットを走り抜け!!

トップビュー画面だったカート戦とは違い、F1戦のほうのレースは3D画面で展開するのだ。カート戦で貯めたお金を使って性能のいいパーツを買いそろえ、マシンをチューンアップしてレースを有利に進めていこう。予選はわずか1周だけしか走れないので注意すること。本戦では、F1戦らしいスリリングなバトルが楽しめるぞ。

アドバイスを聞けッ

予選まえには亜久里がアドバイスをしてくれる。セッティングの参考にしよう。



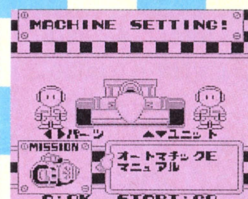
お買い物なのだッ

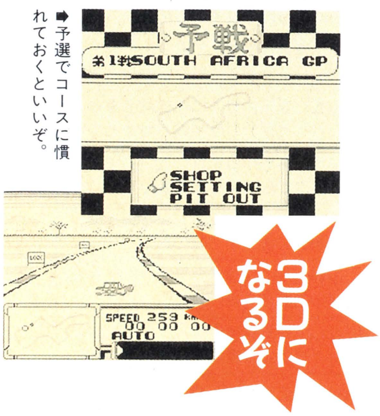


3つのパーツショップがある。もちろん、それぞれ置いてあるものが違うぞ。

セッティングだ〜ッ

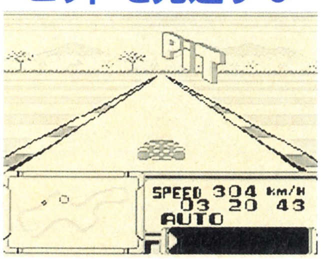
買ってきたパーツを使ってさっそくセッティング。コースに合ったパーツを使え。





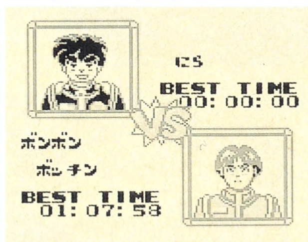
➡予選でコースに慣れておくといいぞ。

ピットを見逃すな



⬆ピットサインの方向にステアリングを切れば、自動的にピットインできる。

オレと勝負だッ！

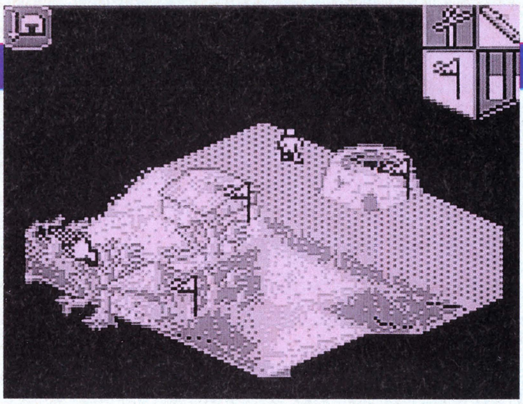


⬆ライバルと、シートの座を賭けての熱いバトル。自らの栄光のために走れ!!

亜久里に挑戦だ！



⬆F1 全16戦を勝ち抜くと、最後は師匠、亜久里と対戦だ。



タイニーな本格派

ポピュラス外伝

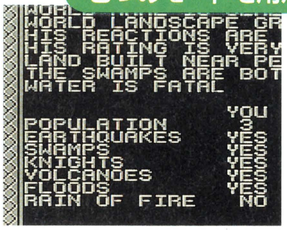
敵を皆殺しにする残忍なゲーム性やアイコンを使ったわかりやすいシステムなどで話題を独占したあの『ポピュラス』が、いよいよゲームボーイに登場！

GB ゲームボーイ	シミュレーション	カートリッジ
	イマジニア　発売中　4900円[込]	1メガ

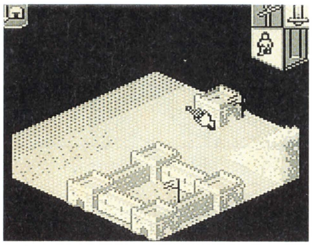
神と悪魔が箱庭で対決!!

『ポピュラス』は、神の種族と悪魔の種族が混在する世界を舞台にしたシミュレーション。ゲームの目的は、神と悪魔のどちらかに力を貸して、敵対する種族を全滅させ、世界を統一することなのだ。

3つのモードを用意

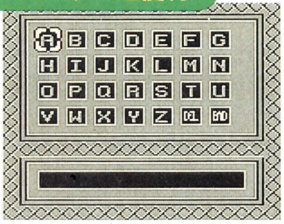


⬅初心者用、征服、カスタムの3つのモードがある。



⬆草原、砂漠などいろいろな地形が用意されているぞ。まずは整地をしよう。

パスワードが超便利

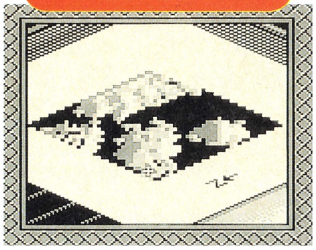


➡パスワードによっていつでもどこでも続きができる。

画面切り替えでバッチリ

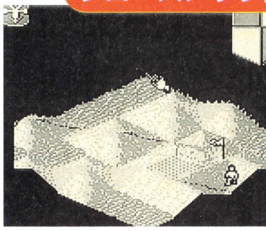
アイコンがうまく活かされているので、操作はとっても簡単。また、3種類の画面を切り替えることができるので、小さなゲームボーイの画面でも不自由はしないぞ。

縮小画面



⬆全体マップを見るときや、す速くカーソルを移動したいときはこの画面で。

クローズアップ画面



⬅実際に土地の造成や奇跡を行なう画面がこれなのだ。

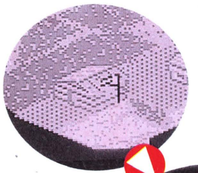
コマンド選択画面



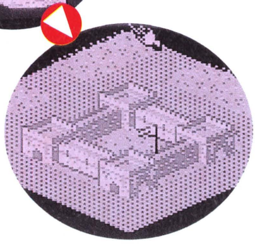
➡奇跡やズームアップなどのコマンド選択はこれで。

神はコマンドですべてを支配する

プレーヤーは、さまざまなコマンドを駆使して敵の種族と対決する。まずは平らな地面をどんどん作っていくことが目標だ。平地が増えると、人々が建物を建設しはじめるぞ。建物の数が増えると、人口も増加してくる。人の数こそが、いろいろな奇跡を起こすパワーの源なので、相手より先に人口をバンバン増やしていこう。

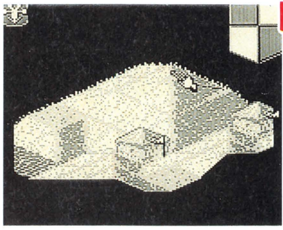


⬅人々の家は、最初はごく小さいものにすぎない。平らな土地の広さに応じて、9段階に変化していくのだ。



➡最終段階ではこんなに大きな建物ができあがる。たくさん作りだそう。

UP



⬅土地の造成が基本。まず土地を盛り上げる。

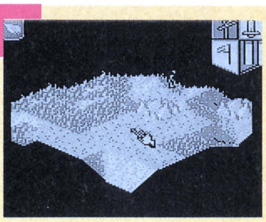
DOWN



➡そのあとで土地を掘り下げる。うまくやれ。

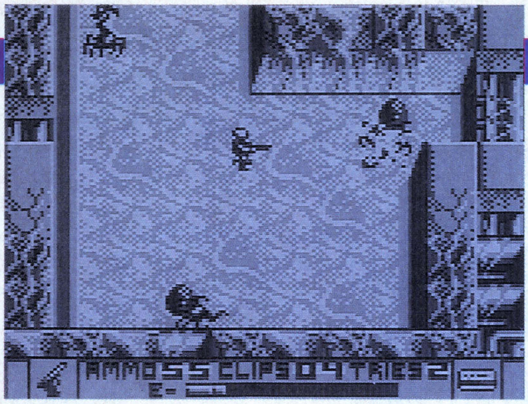
奇跡はやみつき

このゲームの醍醐味は奇跡を起こすこと。そこで、すべての奇跡をまとめて表にしてみたぞ。下にいくほどパワーも必要だが、威力も絶大だ。非情な心で敵の種族を根絶させよう。



⬅火山の噴火後。殺伐とした風景なのだ。

地　震	平らになった地面もこのコマンドでたちまちデコボコになってしまう。敵からくらうとそれまでの苦労が台無し。
沼　地	底無しの沼地を作って、通る人を沈めて殺すことができる。非情だが、このぐらい朝飯前でやらなきゃダメだぞ。
火の雨	火の雨を降らせて、画面に表示されている地域の家や人を燃やし尽くす。やられると復興には時間がかかるのだ。
騎　士	恐怖の殺戮マシーン、ナイトを作り出す。こいつは、人人を殺しまくりながら体力がなくなるまで進んでいくぞ。
火　山	巨大な火山を作り出す。流れ出す熔岩で人々を焼き殺してしまう。ハデハデの画面で快感？　なのだ。
洪　水	洪水を引き起こす。世界全体の水が増えるので、気をつけていないと自分のほうも被害を受けてしまうぞ。
ハルマゲトン	すべての建物がなくなって最終戦争に突入。2つの種族は互いに合体しながらどちらかが絶滅するまで殺し合う。



『エイリアン3』がゲームになったぞ

エイリアン3

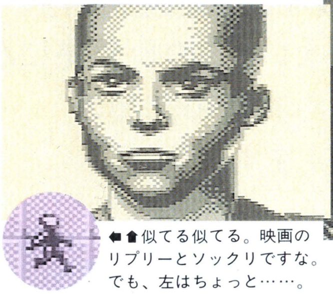
超フェーマスなSFムービー『エイリアン3』を題材にしたゲームが登場だ。映画と同様、エイリアンを倒して、地上に脱出するのが目的なのだ。

GB ゲームボーイ | アクション | カートリッジ
アクレイムジャパン 6月17日発売 3980円［込］ 1メガ

エイリアンが主人公だったら困るわな

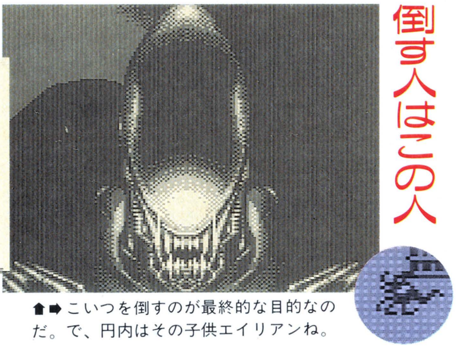
ストーリーとか設定といったものは映画と同じ。主人公はリプリーで敵はもちろんエイリアン。やたらだだっ広い惑星、ヒューリー161をドキドキしながら探索し、アイテムや武器を捜してエイリアンと闘っていくのだ。ときたま仲間が現われて有益な情報をくれることもある。メッセージはすべて英語で映画の雰囲気をバッチリ再現。

主人公はこの人



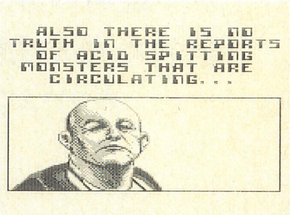
⬆⬅似てる似てる。映画のリプリーとソックリですな。でも、左はちょっと……。

倒す人はこの人



⬆➡こいつを倒すのが最終的な目的なのだ。で、円内はその子供エイリアンね。

仲間の人

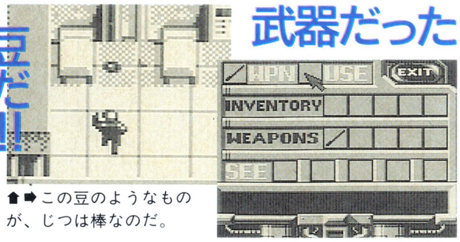


⬆突然現われる仲間。驚くし、英語だしぃ。わからんよ。横尾一。出番だぞー。

まずはエモノを捜して

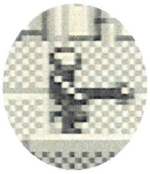
リプリーは最初からエイリアンを倒すために必要な武器を持っているわけではない。だから、まずは武器を捜すのが目的になるだろう。しかし、棒だろうがピストルだろうが、武器はすべて画面上には小さな点でしか表示されないため、見つけるのには苦労するぞ。

豆だ!! 武器だった



⬆➡この豆のようなものが、じつは棒なのだ。

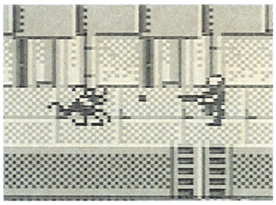
素振り



⬆エイヤッ。この棒で殴ればエイリアンもイチコロ。

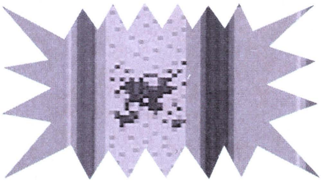
つぎはエモノを退治

武器を手にしたらエイリアンとエイリアンの卵退治を始めよう。エイリアンはふつうの武器でよしとして、卵はどこかにある火炎放射器を使わないと駆除できないのだ。しかし、火炎放射器があるところへは、アイテムがないことにはたどり着けないぞ。



⬆ピストルの威力は大。射程距離もけっこうあるし便利よ。

仲間が殺られた

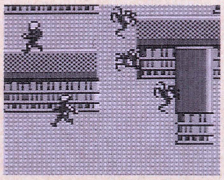


⬅仲間のひとりが餌食になったのだ。

早くしないと大変よ

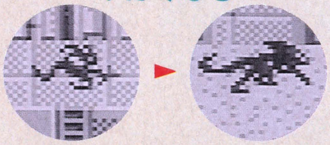
ボヤボヤしてると、エイリアンたちは卵からかえって、どんどん増殖していくぞ。それだけではなく、体も大きくなるうえ、攻撃力、防御力が共にアップし、手がつけられない状態になってしまうのだ。だから、急いで!!

ウジャウジャ増えるし



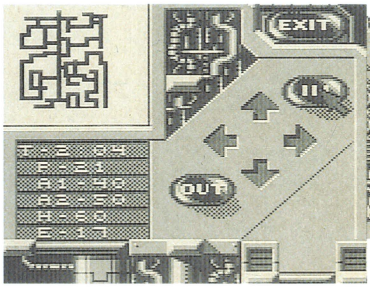
⬆ウンジャラ増えまくってヤバイ状態でーす。

デカくなる

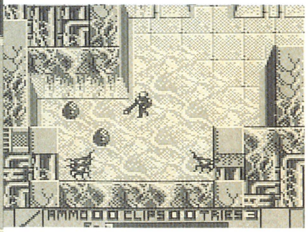


⬆小さいうえにカッコ悪い。

⬆大きく、カッコよくなりました。

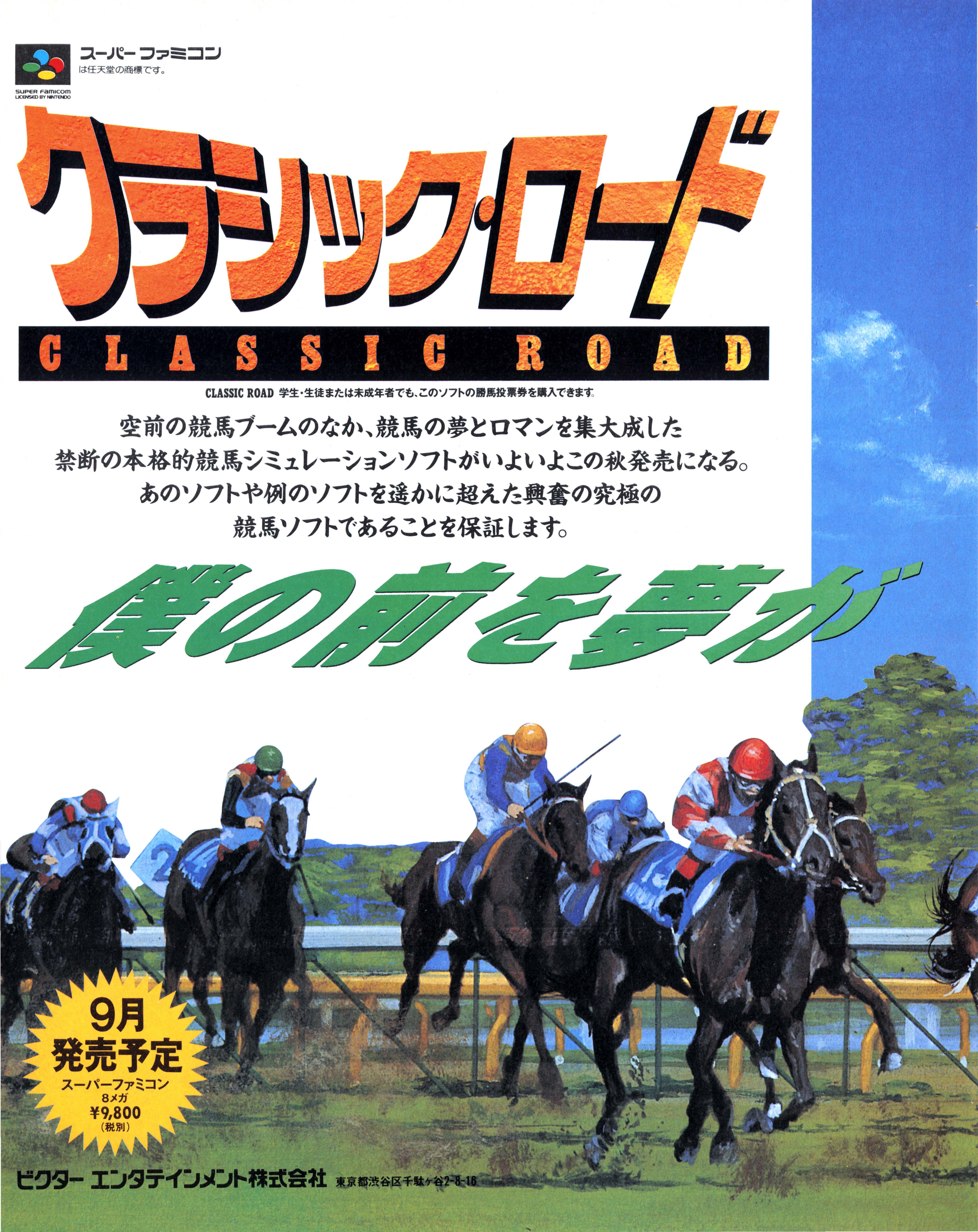


➡どこかにあるヒューリー161の地図を見つければ、ホレ、このとおり。



⬆やっぱ、エイリアンもモトから絶たなきゃダメだな。

生き残ることができるか?


スーパーファミコン
は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
クラシック・ロード
CLASSIC ROAD
CLASSIC ROAD 学生・生徒または未成年者でも、このソフトの勝馬投票券を購入できます。
空前の競馬ブームのなか、競馬の夢とロマンを集大成した
禁断の本格的競馬シミュレーションソフトがいよいよこの秋発売になる。
あのソフトや例のソフトを遥かに超えた興奮の究極の
競馬ソフトであることを保証します。
僕の前を夢が
9月
発売予定
スーパーファミコン
8メガ
¥9,800
(税別)
ビクター エンタテインメント株式会社
東京都渋谷区千駄ケ谷2-8-16

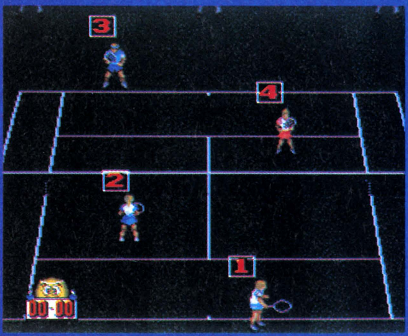

Victor
走る・・・・
空前の競馬ブームの中、競馬の夢とロマンを集大成した興奮のゲームの登場です
馬主として自分の持ち馬を天皇賞や有馬記念に出場させる、生産者として競争馬を生産する、レースを予想して馬券を購入する、調教師としてレースにむけて自分の馬をベストの状態にもっていく・・・・
競馬のあらゆる面白さ、醍醐味が楽しめます　30年間のデータが収録出来ますから、最初の所持金1億円をどれだけ増やすか、自分の馬が年度代表馬になるか、ダービーを制覇するか、などなどプレイヤー自身が思い思いに楽しめます
©1993 ㈱プログレス ©1993 VICTOR ENTERTAINMENT, INC. ©1993 ㈱イスコ
JAMES SUPER POND II
スーパー・ジェームス ポンドII
ぼくたちのおもちゃを守って!!
7月23日
発売
スーパーファミコン
8メガ
¥8,800
(税別)
うわさの鱈・ジェームス ポンドの
とにかく楽しい、コミカル、カラフル大冒険!
悪の天才科学者ドクターメイビーによって、
サンタクロースのおもちゃ工場に
ペンギン爆弾が仕掛けられた。
世界中の子供達のクリスマスプレゼントが危ない!
ジェームス ポンド、ドクター・メイビーを
倒せるのは君しかいない!
タイムリミットは24時間だ。
アイテムを拾い、敵ロボットたちをやっつけながら
工場内に仕掛けられた全ての爆弾を取り除け!
©1993 MILLENNIUM INTERACTIVE, LTD. ©1993 VECTORDEAN

20 ハドソンの成人式。 Human Hudson

PowerTennis パワーテニス

機能充実! 多彩なゲームモード

4人同時プレイ



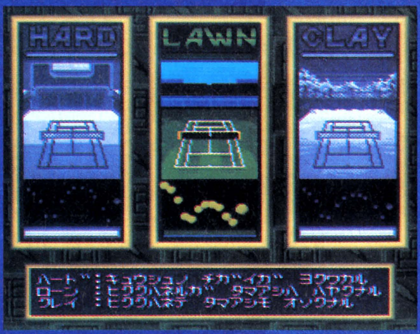
シングルもダブルスも選べる!

選手セレクト



個性あふれる26人の名プレイヤー

コートセレクト



コートによってボールの動きも変化!

実戦の興奮がよみがえる!

正統派パワ

ジパング1の伊達男・カブキ団十郎様がご案内だ〜〜〜!!

テレホンPCランド ■札幌／011-814-9900 ■東京／03-3260-9901 ■名古屋／052-586-9900 ■大阪／06-251-9900 ■広島／082-814-9900 ■福 岡／092-713-9900


PC Engine
AUTO機能
ワールドツアー
WORLD TOUR
JAPAN OPEN
COURT HARD
YES
ENTRY
NO
EXIT
キャラが自動的にボールをフォロー!
オリジナル選手でプレイ
トーナメントで世界の頂点をめざせ!
6月25日発売予定 希望小売価格6,500円(税別)
フルテニス!
パッケージイラスト:吉井宏 ©1993 HUDSON SOFT
対戦ゲームはハドソン!
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)


SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
英雄伝説の謎が、今、甦える!!
……あれから20年。
新たな災いが、イセルハーサに
ふりかかろうとしていた。
アトラス王子と
仲間たちの
冒険の旅が、
今、始まろうとしている。
はたして、
英雄伝説Iで残された謎は、
明らかになるのか……?
英雄伝説 II
The Legend Of Heroes II
●フローラ
14歳 ラヌーラ王国出身
●シンディ
20歳 ソルディス王国出身
●アトラス
15歳 ファーレーン王国出身
●ランドー
32歳 ウォンリーク公国出身
バーコードバトラーII（¥7,800）と別売のバーコードバトラーIIインターフェース（¥2,300）を接続して、いろんな商品についているバーコードのデータを入力することによって、ゲームをより楽しく遊ぶことができます。
CONVENI WARS BARCODE BATTLER II INTERFACE バーコードバトラーIIインターフェース 対応
アトラス
HP 0235
MP
呪文
使う
装備
捨てる
強さ
その他
ジャンル RPG
スーパーファミコン®
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II
★6月4日発売予定　¥9,800
Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
※掲載されている価格は、
消費税を含まない標準小売価格です。
©日本ファルコム　©1993 EPOCH CO., LTD.
「エポック社のおもちゃは、おもちゃ屋で買えます」
◀このマークのお店でお求め下さい!
EPOCH
エポック社
東京都台東区駒形1-12-3
〒111 TEL.03(3843)8816

SQUARESOFT



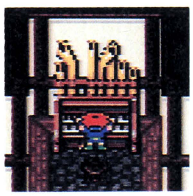
©スクウェア 1992

CD付ピアノ楽譜集、発売決定！

FINAL FANTASY V

ファイナルファンタジーV/ピアノコレクションズ

作曲／植松伸夫　編曲／佐藤史朗　監修／スクウェア



収録曲（全13曲）

●ファイナルファンタジーVメインテーマ ●オープニング ●レナのテーマ ●街のテーマ ●ハーヴェスト ●マンボdeチョコボ ●はるかなる故郷 ●想い出のオルゴール ●ビッグブリッヂの死闘 ●モーグリのテーマ ●タイクーン円舞曲へ長調 ●親愛なる友へ ●エンドタイトル

予価3,800円（税込）　N38D-018

6月21日発売予定



好評発売中

「ファイナルファンタジーIV/ピアノコレクションズ」

FF IVの楽曲から全14曲を収録した楽譜集。

12cmCD付。

作曲/植松伸夫　編曲/佐藤史朗　3,800円（税込）　N38D-010

NTT出版インフォメーション・サービス

攻略本や、CDの情報を電話でキャッチ！

内容は隔週月曜日に変わります。電話番号はよく確かめて！

TOKYO:03(3459)9999/OSAKA:06(371)9999

発売元:NTT出版　〒108 東京都港区芝5-3-2 芝第一ビルディング TEL03-5484-4065　販売元:アメリカーナ・レコード　〒134 東京都江戸川区北葛西4-13-2 TEL03-3878-6041


リアルアクションRPG 8月発売予定
TRINEA
トリネア
世紀末パラドックスへの挑戦!
©1993 YANOMAN
©1993 JAM
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
SUPER Famicom スーパーファミコン は任天堂の商標です。
ゲーム・エンタテイメント革命宣言
YANOMAN
(株)やのまん
〒130 東京都墨田区東駒形3-3-10
ファミコンスペースワールド'93
8/25・26
©士郎正宗・ガネーシャ・青心社



東京おもちゃショー **何かが起こる!** PCエンジンブースで君に会いたい!

本当のマルチメディアを実現した「Orgel」を体験しよう!!

■一般公開日/6月5日(土)・6日(日)AM9:00〜PM5:30　■会場/幕張メッセ 第1ホール NECブース　■入場料/500円



スーパーファミコン®
パチンコ物語
パチスロもあるでよ!!
5・28発売
9800円(税込)
パチンコ&パチスロついに合体
1994年、東京は歌舞伎町一番街に東洋一の娯楽の殿堂『パンドラタワー』が完成した！
スーパー・グラフィック&サウンドによる超リアル体感！
大当り確率、連チャン率など、本物の設定値を限りなく忠実に再現！
パチンコ48台、パチスロ40台。選び抜かれた最新台を導入！
世界初の対戦型2P台"パワーストライク"にも注目せよ！
懐かしのTVゲーム、ライブハウス、銀行、大展望台と、ビジュアル面でも大充実！
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom®
LICENSED BY NINTENDO
KSS
発売・販売：株式会社ケイエスエス
東京都品川区戸越1-7-1日本生命NIビル7F
TEL.03-5702-5511／FAX.03-5702-5340
価格はメーカー希望小売り価格です。
©1993ケイエスエス


スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
あのらんま1/2が初のRPG化!!
アール・ピー・ジー
12M+バッテリーバックアップ
開発進行中!!
(こう御期待!!)
希望小売価格
¥9,800(税別)予価
■企画制作:東宝/小学館プロダクション
■発売元:東宝
(問)東宝☎03(3591)4557/小プロ☎03(3222)9106
RANMA NIBUNNOICHI
らんま1/2
朱猫団的秘宝
あかねこだんてきひほう
るーみっくソフト第一弾!
「るーみっくソフト」は、東宝/小学館プロダクションのブランドネームです。
©1993東宝/小学館プロダクション ©高橋留美子/小学館・キティ・フジテレビ


ASCII
特集 末弥 純(すえみ じゅん)
その神秘のベールをはぐ
素晴らしい作品を発表しつづける謎のイラストレーター・末弥 純。
誰も知ることのなかった彼の実像に、ログアウトが鋭く切り込むのだ。
メディアミックス・マガジン
LOG OUT
月刊ログアウト
7月号
5月29日発売
(毎月30日発売)
定価780円
小説
新連載
TOKIO
作:佐藤俊之 画:横山 宏
めるへんめーかー企画編集
短編競作 読み切り70枚一挙掲載
架空幻想都市
作:斎藤 肇 画:笠井あゆみ
冒険はセーラー服を脱いでから♡
作:森 奈津子 画:霧島SENT
コミック
凱羅(GAIRA)
作画:板橋しゅうほう
わんだりんぐWONDERLAND
作画:めるへんめーかー
ログアウト初登場!
成長ちまちま
作画:能田達規
TRPG
リプレイ堂々掲載!
真・女神転生RPG
監修:鈴木一也 画:相崎直美
真ウィザードリィRPG
作:グループSNE
画:佐藤樹云&此路あゆみ&安田鉄魚
イースTRPGリプレイ
作:関根博寿 画:田中としひさ
JADE KINGDOM
作:ORG和栗朗 画:佐々木亮
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)3486-1977 株式会社アスキー
※表示定価は消費税込みです。ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで、官製はがきにてお申し込みください。



あそびじゃないの
好き？
YES
NO
友達？
YES
NO
恋人？
YES
NO
作：宮岡　寛
画：岡崎つぐお
だーめッ！
やりなおしッ！

●前号まで●優子に『トロルクエスト』を教材に、武器屋のフローチャートを作るように言われた企画部の3人組。苦戦しつつも、なんとか完成までこぎつけた。その昼休み、水見と桃子の関係が気になってしかたがない茶畑は、なぜ水見と連絡を取っているのか彼女に聞く。微妙な桃子の答えに、またまた茶畑は思い悩むことになってしまった……。







●茶畑雄作●アマゾン・プロダクツのはりきり社員。ゲームづくりに賭ける情熱は人一倍ある若者だ！



●鮫島礼二●財満コンツェルン会長の懐刀。キレ者なのだが、ゲームについてはまったくの素人だ。

●大河内桃子●アマゾン・プロダクツの企画部部長。茶畑にほのかな思いを寄せている……。

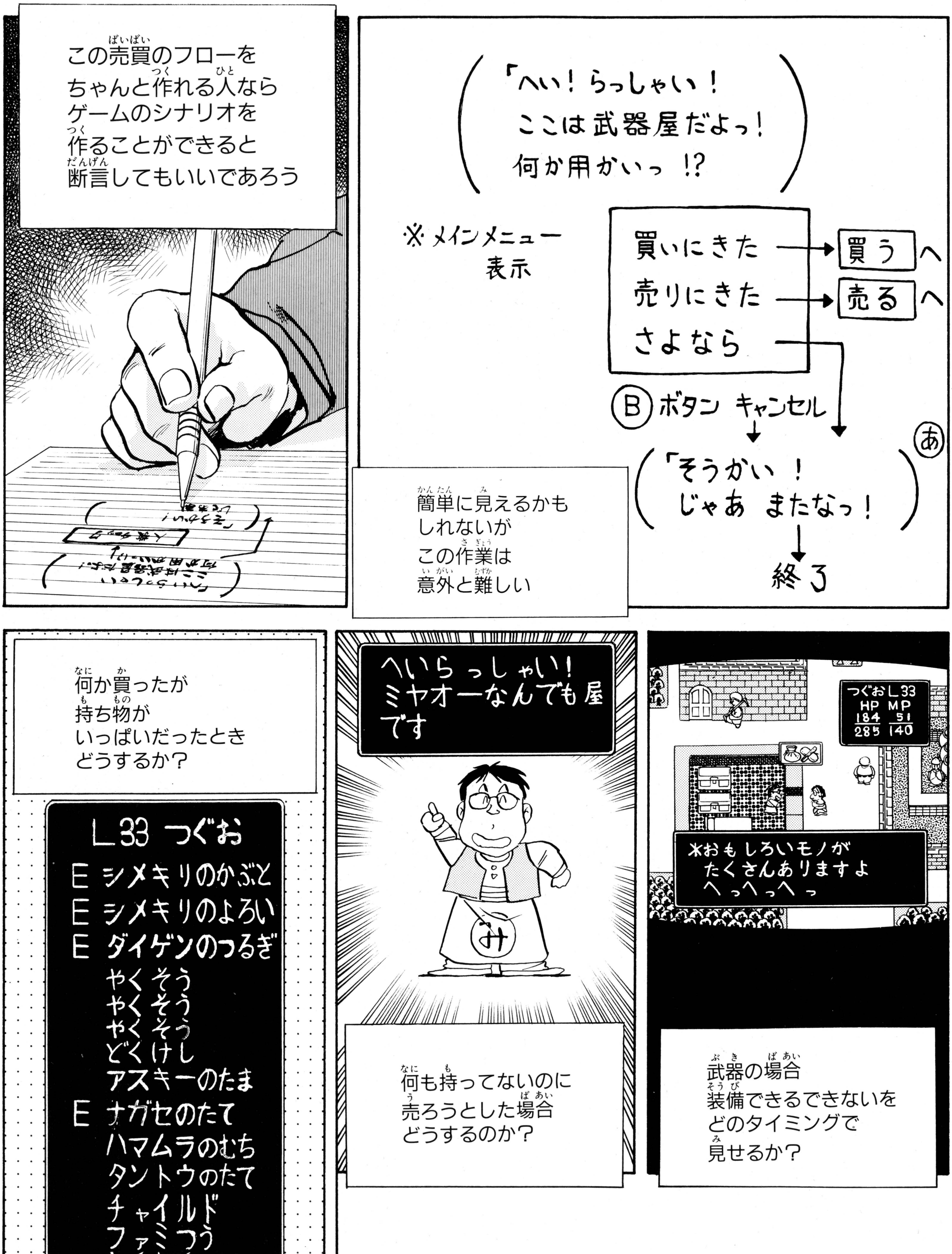
●水見龍一●画家の父親と科学者の母親を持つ、ゲーム業界の異端児。最近、桃子との間柄が急接近している!?

●ゲーセンの源●新宿のゲームセンターに出没する謎の人物。茶畑や水見の良きアドバイザーになっている。





●天野存美●アマゾン・プロダクツの社長。アルバイトの茶畑の憧れのマドンナなのだ。過去にナゾがありそう。



この売買のフローを
ちゃんと作れる人なら
ゲームのシナリオを
作ることができると
断言してもいいであろう
「へい！らっしゃい！
ここは武器屋だよっ！
何か用かいっ !?
※メインメニュー
表示
買いにきた
売りにきた
さよなら
買う へ
売る へ
Ⓑボタン キャンセル
「そうかい！
じゃあ またなっ！
あ
終了
簡単に見えるかも
しれないが
この作業は
意外と難しい
何か買ったが
持ち物が
いっぱいだったとき
どうするか？
L33 つぐお
E シメキリのかぶと
E シメキリのよろい
E ダイゲンのつるぎ
やくそう
やくそう
やくそう
どくけし
アスキーのたま
E ナガセのたて
ハマムラのむち
タントウのたて
チャイルド
ファミコつう
へいらっしゃい！
ミヤオーなんでも屋
です
何も持ってないのに
売ろうとした場合
どうするのか？
つぐおL33
HP MP
184 51
285 140
*おもしろいモノが
たくさんありますよ
へっへっへっ
武器の場合
装備できるできないを
どのタイミングで
見せるか？



つぐおは
呪いのかみかざりを
そうびした
呪われていたら？
──など
見落としてしまいがちな
特殊な条件(場合)が
けっこう多いからである
これなんかどないだ？
プス
あ
ケーーケケケッ!!
ブン
ブン！
つぐおはのろわれた！
快適な買物を実現するためには
どの条件をどの順序で
処理していくかという
場合分けの順番も重要になる
つまるところ
RPGで起こるイベントのシナリオも
これと同じように場合分けして
いちいちその処理を決めていく
聖水！聖水！
あぢあぢあぢっ!!
怨霊退散!!
逆に言えば“場合”に分解して
処理できないイベントは
プログラムすることが
できないのだ
ゲームのシナリオが
映画やドラマのシナリオと
もっとも違うところは
この“場合”に分解する
作業なのである

■誰からの電話だ!? 緊張の次号へ 宮岡・岡崎両先生へのおたよりを。あて先 編集部あそびじゃないの係まで

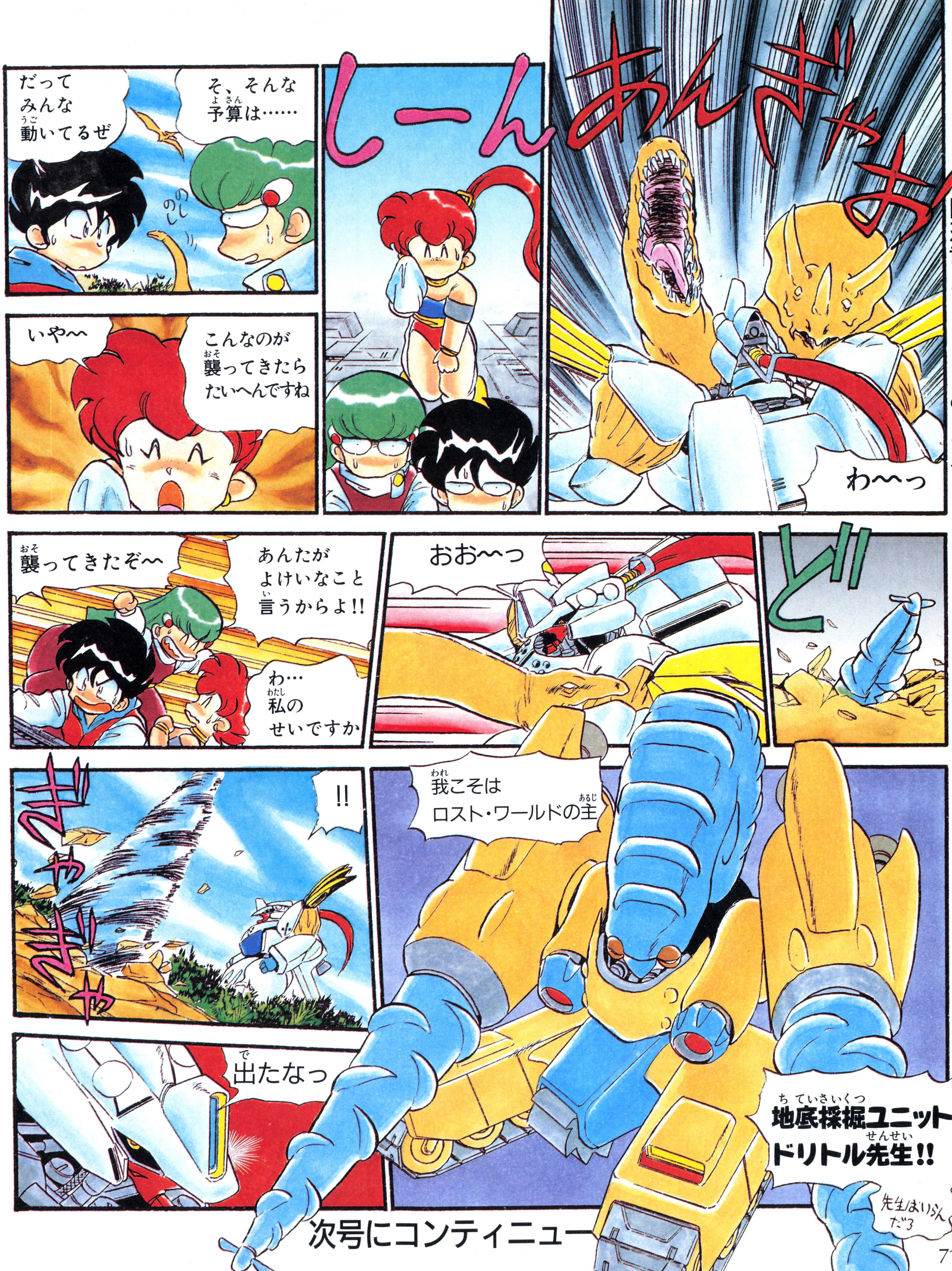


次号(6月4日発売)につづく



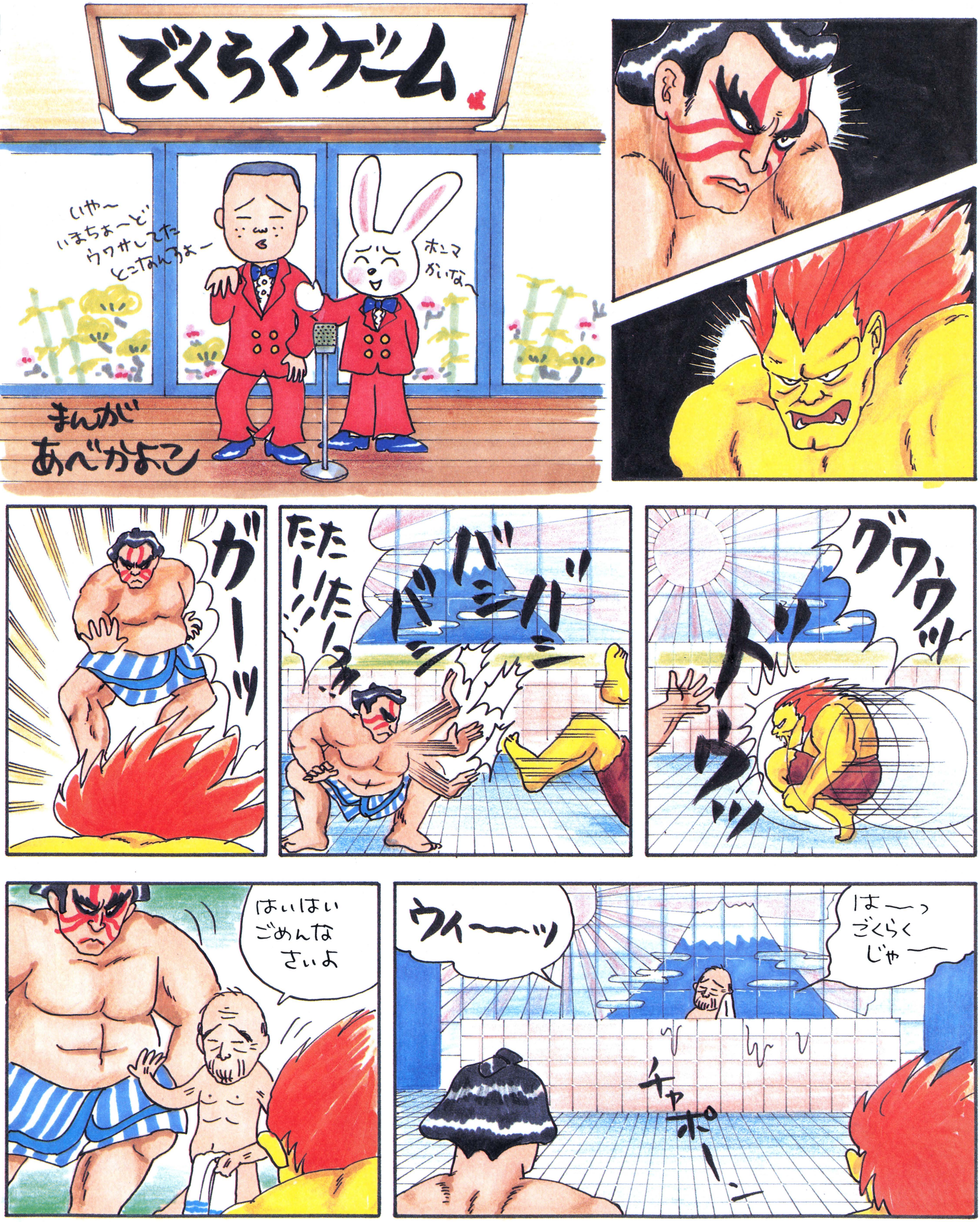
■ただいま作戦会議中です!!


ふっふっふっ
キリ
キリキリ
落ちてゆく〜
言ってるそばから
おおっ
?
これはっ
本物みたいに動くのがウリだな
う…動く？
ギャー
お
古代ジュラ紀の世界を再現した大ジオラマ館よ
恐竜だ〜っ



■恐竜たちをいじめないで!!
こやま基夫先生へのお便りは⬇編集部『アバタモ☆エクボ』係まで

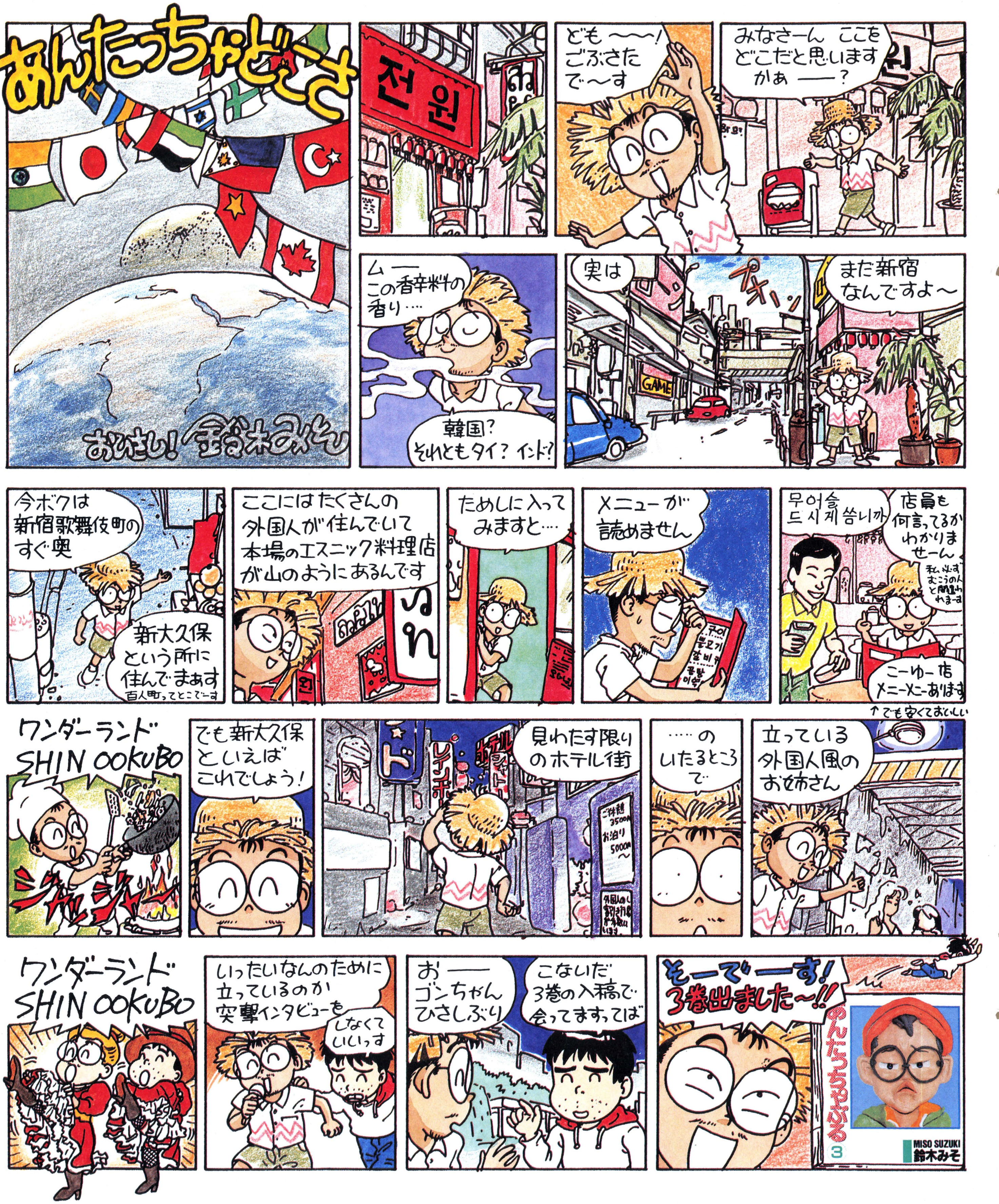
■ベノムとカービィの関係は？





■この作品の感想を送ってください
あて先⬇編集部ごくらくゲーム係

■だーから、鈴木みそ先生の作品が読めるのはファミ通だけって……



■いってるじゃないのよぉ

みそ先生へのお便りを　あて先⬇編集部　鈴木みそ係まで





伝説のすべてがここに甦る!!
ドラゴンクエストⅠとⅡが1本のスーパーファミコンソフトに！マップもバトルシーンもキャラクターもより鮮やかに！君自身が主人公になって冒険に旅立とう！その勇気が新たなる伝説を生み出すのだ!!
SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO
これからどんなことが起こるのか！
知恵と勇気があれば闇さえ怖くない！
船を入手。冒険はますます広がる！
まほうつかいが あらわれた！
戦いを超えて真の勇者へと成長する！
ⅠからでもⅡからでも始められ、便利ボタンや冒険の書なども採用。スーパーファミコンでドラクエファンになってくれたみんなにも、伝説の原点を体験して欲しい!!
ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ
発売日未定　価格未定
感動をここに…、親子三代に渡る壮大な物語!!
ドラゴンクエストV
天空の花嫁
絶賛発売中!!
12メガ バッテリーバックアップ
価格9,600円(税別)
ドラゴンクエストオフィシャルファンクラブ結成!!
会員募集中!!
入会特典として、まず「コミュニケーションキット」が届けられる。さらに会報誌が年3回届くぞ!!
●詳しくは、下記の電話番号にお問い合わせください。
OFC専用ホットライン
※電話番号は正確にお願いします。
03-5330-5955
株式会社エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル3F ■ゲーム専用お問い合わせ ☎03-3371-5581 ※電話番号は正確にお願いします。

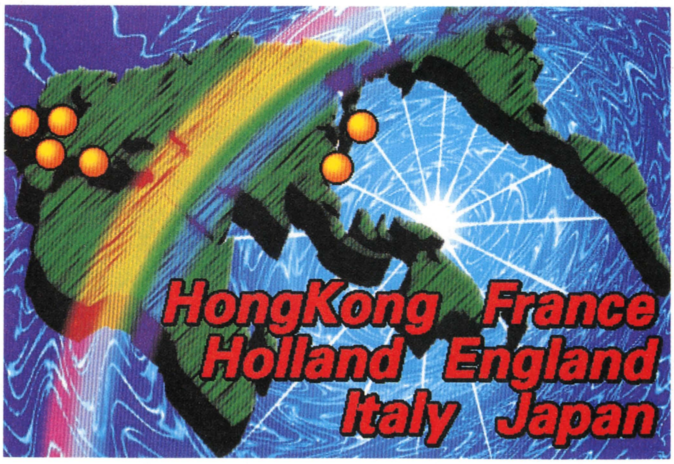


ファイナルファイト2

～諸国漫遊大破壊～

SF スーパーファミコン	アクション	カートリッジ
	カプコン　発売中　9000円	10メガ

風呂屋のトメさんも魚屋のマツさんも、世界中の格闘野郎(推定2億人(当社比))が待ちに待った古今無双の暴れん坊ゲーム、『ファイナルファイト2』がよーやく発売。コクがあるのにキレがある、イカシたゲームなんで、ドーンと16ページヤリマス。



CONTENTS

マキの姉と父がさらわれましたので

また『ファイナルファイト』タイプのゲームが出ました。なんちて。前作ではコーディーの恋人のジェシカがさらわれたのだけれど、今回はガイの婚約者のレナが（ついでに父っつぁんも）さらわれてしまったのだ。ふたりを助け出すために闘いましょう。おわり!!

ガイは



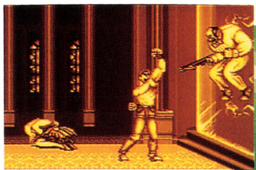
⬅婚約者のピンチ時に、修行をしています。

コーディーは



⬅恋人のジェシカと、イチャイチャしています。

このようなドラマが……



➡マッドギアを壊滅したかに思えたが……。

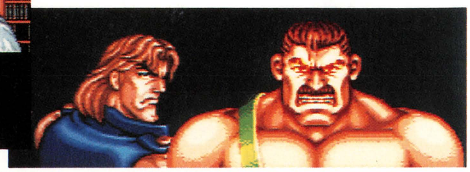
⬇マッドギアの残党が生き残っていた。そしてまず手始めにレナと源柳斉をさらったのだ。





⬅レナの妹のマキは、ガイがいないのでハガーに助けを求めた。

⬇ハガーの家に居候していた、カルロスまでもがこの闘いに参加だ。



世界を股にかけ、マッドギア相手に

今度の闘いはけっこうインターナショナル。なんたって世界6ヵ国を股にかけて闘いますから。それに加えてアメリカメトロシティからはハガーが、南米方面からはカルロスが参戦だ。こりゃ国際的。

ステージ1香港



⬆最初に訪れる国がここ。香港ってのは国名ではないけど……まあいいや。

ステージ2フランス



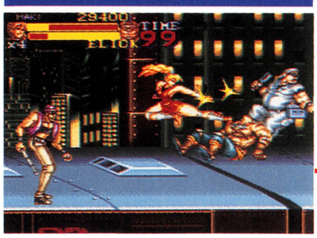
⬆エッフェル塔が見えますね。ここは。そうです。ここはパリです。

ステージ3オランダ



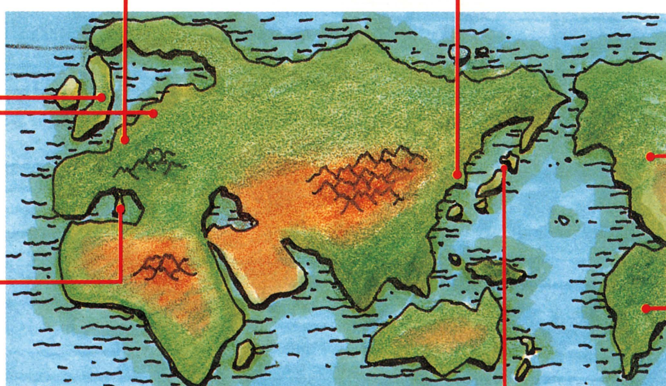
⬆オランダ名物風車小屋をバックに闘う。もうひとつの名物チューリップはない。

ステージ4イギリス



⬆列車の中で闘い、列車の上でも闘うステージなのだ。今週はここまで。

ステージ5イタリア



ステージ6日本



⬆デモ画面をずーっと見ていると出てくる人。この人は日本にいるでしょ。そんな感じだもん。



⬆忍者げなこのふたりは、もちろん日本の出身。最終ステージ。

ハガーはここから

前作『ファイナルファイト』の舞台となったメトロシティは、アメリカのどこかにある街という設定になっているのだ。実際、

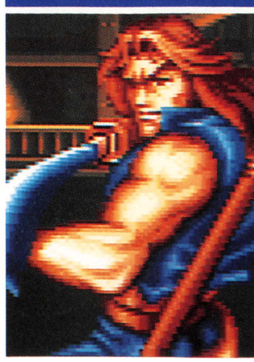


ハガーの国籍もアメリカだし、名前もアメリカ人に多いものだしね。どうでもいい話でした。



⬆ハガーが市長なんかを務めているメトロシティはアメリカにある。

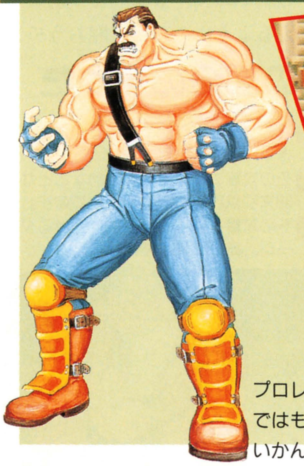
カルロスの出身地



⬅南米方面といっても広いんで、カルロスがどちらの国から来たのかはわかんないです。まあ、知らなくてもいいことなんですが。

この3人が闘うわけです

ハガー

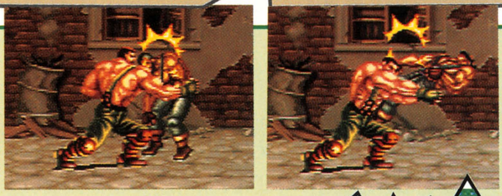


ダブルラリアット



⬆やっぱ、ハガーといったらダブルラリアットだな。グルグル回って攻撃するのだ。

連続技



⬅連続技といっても、ハガーの場合のそれはスキがかなり大きい。3発まで攻撃が入る。

⬇ドラムカンなどを壊すと武器が出現することがある。角材を持たせよう。

角材攻撃



スクリューパイルドライバー



⬆どこで覚えたのか、パイルドライバーに回転が加わって、より強力になった。

プロレス技を得意とする。3人のなかではもっともパワーを持っているが、いかんせんスピードが遅い。

マキ



烈風脚



➡ふたりプレー時に、トンファが落ちてたらマキに譲ろう。

⬆マキの連続技は、1発1発の威力は小さいが、計5発決まればかなりの大ダメージ。

トンファが得意



三角跳び蹴り



➡マキだけが使える、壁を蹴った反動を利用して攻撃する技。

攻撃力は弱いが、移動スピードがそれをカバーしている。烈風脚、三角跳び蹴りといったキック技が得意。

カルロス



乱れ斬り



ナイフでグッサシ



⬅カルロスはナイフを投げずに、突き刺して攻撃できるぞ。

車輪投げ



⬅いわゆる柔道の巴投げっていうやつですね。この技は。



⬆カルロスの連続技は、連続4発の攻撃なのだ。

スピードもパワーも、3人のなかではそれぞれ平均的なところに位置している。柔剣道の技を使う。

ザコと呼ばれる人はこのようにチョイ

いわゆる『ファイナルファイト』タイプのゲームっていうのは、どのゲームでもそうなんだけど、ステージの最後に待ち受けているボスよりも、ボスのところへたどり着くまでにウンジャラワンサカ出てきて邪魔をしてくるザコのほうが厄介だったりするよね。まあ、狂ったように強いボスもいるにはいるんだけれど……。強いボスは強いボスでやられるのは仕方がないこととして、ボスと対決するまえにザコにやられちゃうってのはまことに憤懣やるかたない思いになりますよな。そんな思いをしなくてもすむようにするには、ザコキャラの行動パターン、注意すべき攻撃などをしっかりと把握することが大事。というわけで、ここでは各ザコキャラのパターンなどを紹介します。しかし、複合攻撃を仕掛けられたときにはどうしようもないので、なるべく1対1で闘えるように心がけて闘おうチン。

この技がくる ①



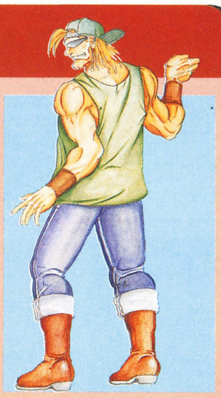
② ←キック、キック、アッパーの3段攻撃での攻撃が多い

③

この部分の見かた

1. そのザコがよく使ってくる、注意しなきゃいけない攻撃方法。
2. その攻撃についての補足的なことなど。30文字以内で簡潔に説明してます。
3. その攻撃を食らったときに受けるダメージ。赤い部分の量だけ減る。

ジャック(JACK)



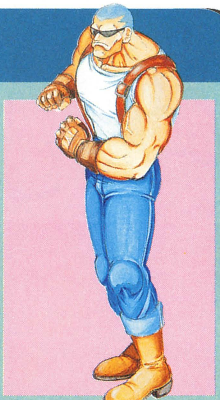
攻撃力、防御力ともに、全ザコキャラのなかで弱い。殴るよりほかのキャラに投げろ。

この技がくる



←キック、キック、アッパーの3段攻撃での攻撃が多いのだ。

ミック(MIC)



パンチのみの攻撃方法しか知らない。が、パンチのスピードはかなりの速さ。

この技がくる



←パンチ、パンチ、パンチと3連発をす速く打ち出してくる。

ショット(SCHOT)



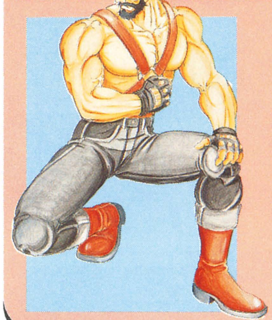
ふだんは両手をポケットに突っ込みっぱなし。得意技は居合い抜きアッパーなのだ。

この技がくる



←アッパー、アッパー、アッパー。受けるダメージは大きくない。

ブル(BULL)



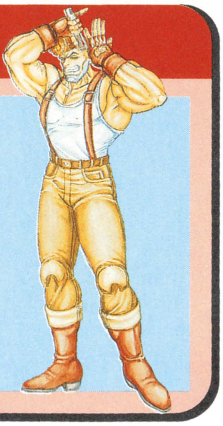
ほかのザコキャラに比べて体力が多いので、投げでもって体力を減らすが吉ちょむ。

この技がくる



←パンチ、パンチ、ときてキックだ。敵は必ず3段攻撃でくるのだ。

マーク(MARK)



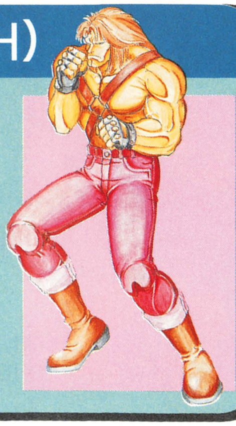
妙に軽げなフットワークが気になる。そのため、つかんで投げるのは容易でない。

この技がくる



←基本はキック、キック、パンチなんだけど、たまに違う攻撃もする。

エリ・ジョー(ELIJAH)



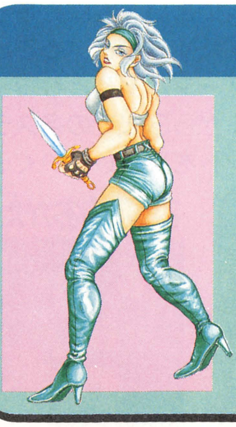
・ナナメ移動で小刻みに近づいてくる。パンチしてると自分からヤラレに来てくれる。

この技がくる



←左のパンチ3連発でしか攻撃してこない。けっこう痛い。

マリー(MARY)



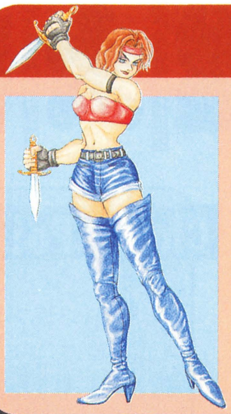
メチャクチャ速い移動スピードと、メチャクチャ高いジャンプ力には苦戦させられる。

この技がくる



⬅画面外から跳んできて、つま先でふんづけキックをかましてくる。

エリザ(ELIZA)



マリーの色違いキャラ。マリーより若干、体力が多い。攻撃方法もマリーと同じ。

この技がくる



⬅手のナイフでのサクサク攻撃のほかに、キック攻撃もあり。

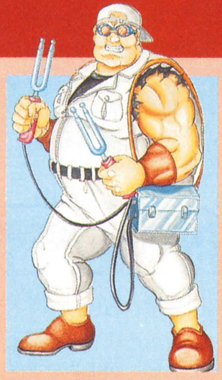
エリック(ELICK)

唯一のデブキャラ。動きが遅いので、つかんで投げるには絶好のキャラだぞ。

この技がくる



⬅殴ってくることもたまにあるが、大抵はビリビリさせてくる。



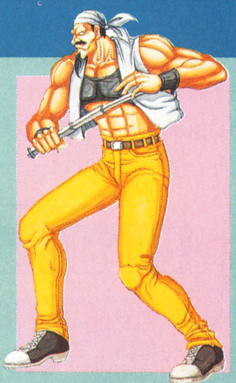
エリオット(ELIOT)

こいつは背中を向けている相手にしか攻撃してこないという変わった性質を持っている。

この技がくる



⬅特殊警棒でガスガス殴ってくる。2発だがダメージは大。



エリアス(ELIAS)



エリオットと同じ。つまり、正面から接近していって殴るなり投げるなりすればよいのだ。

この技がくる



⬅長い足でもってのキック3発は、これが痛いので泣きそう。

アトラス(ATLAS)



いやらしげな攻撃をしてくる。パンチ攻撃は防御するので、こいつには跳び蹴りで対処。

この技がくる



⬅ハグッてハグッてハグッてハグる、ベアハッグは強烈だ。

ジョニー(JONY)

中身はアトラスといっしょ。やはり跳び蹴りがよい。あと投げるとかしてね。

この技がくる



⬅張り手攻撃で動きを止めてから、ハグリの攻撃がくるとヤバげ。



アンドレ(ANDORE)

スケーティング体当たり攻撃や、パイルドライバーなど、強力な技を多く持っている。

この技がくる



⬅このデカいケツでドーンとくるんだ。ドーンと。ドーーン。



諸国漫遊大破壊の手引き

それでは、いよいよ実戦と参ろうか。とりあえず基本ということでレベルはノーマル、ひとりプレーの設定で1から3までの各ステージのポイントを攻略していくぞ。

STAGE 1

香港 PM:12:00

さらわれちまった源柳斉とレナを追って、主人公一行は一路香港へ飛んだ。つまりステージ1の舞台はホングコング。陳腐な表現だが最初のステージだけあって簡単。敵の体力も低いし、敵も手ごわい組み合わせはいないのでバキバキ進んでしまってかまわん。敵が多く出る場所では不要なダメージを受けないよう、慎重に行くにこしたことはないけどさ。

Check Point2 胸にキズある奴ぁ御用心

ジョニー、アトラスら胸にキズ持つ人人は、終盤までの強敵。近くに寄ると抱きつくし、通常攻撃はたいていガードしてしまうイヤな奴ら。とにかく接近戦厳禁、遠くから跳び蹴りだ。





跳び蹴りが有効よん

⬅上方からの攻撃は絶対にガードされんのだ。

こっこのおかたは!



⬆香港で見かけたこのお方。世間への浸透ぶりは話すまでもありません。そう、猫です。

START

Check Point1



⬆晴れのスタート。景気付けのためにまあ軽くやっつけちゃってくださいよ。

スタートしてすぐに登場するのが、ショットとマークのザココンビ。千里の道も一歩から、始めが肝心とか言いますけど、ここは何も考えず攻撃していりゃ大丈夫。バキバキっと連続技を決めてしまえば、すぐサヨナラだ。

Check Point3

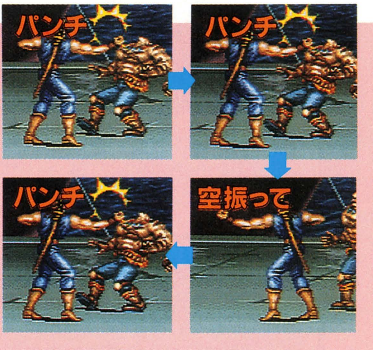
⬇壁がある。壁がある。ということはマキなら三角跳び蹴りができるということ。さっそく使ってみて。

廃屋の前に到着すると敵が連続して出現してくる。囲まれてボコボコにされないためにも、ドラムカンを壊さずに残しておくこと。これなら同時にふたりの敵しか出ないからね。



ファイナルファイトのお約束(いわゆる基本ワザ)

●またもやパンチハメができるのこと



連続技に入るまえにわざと空振りし、ふたたび攻撃を続けて敵を殴り続けることを"パンチハメ"という。少々やりにくくなったけど今回も使用可能。

●敵は少ないほうがええのこと



⬅敵がウジャウジャ出る場所は。



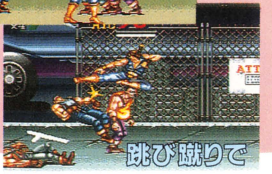
➡ドラムカンを残しておけば、出てきまへん。

このゲームは基本的に、自分を含め1画面に5つしかキャラクターが存在できない。ドラムカンなどを残しておくと出るはずの敵が出ないのだ。敵の多い場所で利用するべし。

●敵にはこう近づくといいのこと



⬅縦からサッと近づいて攻撃しよう。



➡安全に間合いに入れるのだ。

敵は、横軸が合うと攻撃してくる。つまり攻撃時に横移動で敵に近づくのは危険極まりない。必ず縦方向から近づくようにしよう。跳び蹴りで近づくのも有効だ。

●敵は一方にまとめて戦えのこと



➡一方の相手をしてるときに背後からの攻撃。ヤバイ。



⬅まとめてしまえば大丈夫だ。

敵に挟まれてやられてしまうことを避けるために、敵を片方にまとめて闘うこと。こちらの攻撃は重なった複数の敵にダメージを与えられるので一石二鳥だしね。

Check Point4

薄暗い廃屋に突入すると、そこはマッドギアの巣窟だった。とくに注意する点はないので、ワラワラと寄ってくる敵を片付けながら進もう。しばらくいくと、シリーズ初の縦スクロールが始まるが、ここでは、たいした敵も出ないので案ずることはない。画面を縦に大きく使って、ひとりづつ倒してしまおう。

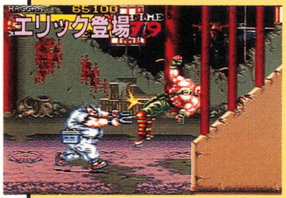


⬅スクロールが止まる画面に置いてある箱を壊さなければ、いつものように出現する敵が少なくなるのだ。



➡ずずっと下に進んでいく。ちなみに横の壁で三角跳び蹴りが可能。

Check Point5



⬅画面外からいきなり突っ込んでくる。注意。

ここでは戦う電気工(?)エリックが初登場。手に持った装置で感電させたり、がむしゃらに突っ込んでくる危ないオヤジなので、後ろにまわりこむとか、ほかの敵を投げつけて攻撃するのが効果的だ。



Check Point6

この箱には必ずバーベキューが入っている。ボスとの決戦のまえに体力回復しておくといい。

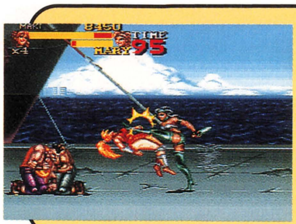
バーベキューで体力回復



Check Point7

マリーの奇襲に注意

身軽な動きに翻弄されるので、タイミングを見計らって跳び蹴りで対処するのが有効な手段だぞ。



⬅マリーは、誰よりも先に倒すこと。

Check Point8

ステージ1のクライマックス。といっても、箱がふたつ置いてあるので壊さなければ、敵がひとりづつしか出てこない。慎重にいくのもよし、自信があるなら箱を壊して豪快に戦うのもよしだ。



⬅勢いあまって、敵といっしょに箱を壊さないようにしよう。



➡箱をふたつとも壊せば敵がワラワラでる。ボス戦に備えて体力温存するべきか。

源柳斉真紀のじょーずな使いかた



➡とにかく身軽な動きが売り。あと脚も……。



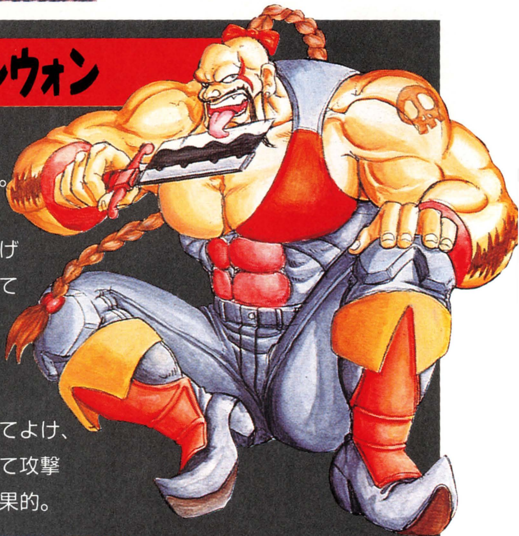
マキは前作のガイと同じく、武神流の使い手。そのスピーディーな動きで敵を翻弄し、連続攻撃を決めていくのが基本。たしかに気持ちいいほど攻撃は決まるけど、打撃力が弱いので連続技を決めきっても、思ったより敵にダメージを与えられないのが難点。パンチハメや跳び蹴りを、うまく折り交ぜて闘うのがよい。

武神流の使い手だ





BOSS ウォンウォン



手に持った中華包丁で攻撃してくる。動きは鈍いので、まわりのザコを投げつけつつ、隙を見て殴りまくろう。エルボーを仕掛けようと飛び上がったら、必殺技を使ってよけ、着地後の隙をついて攻撃するパターンが効果的。

エルボーはいたひ……



⬆ハンタのような名前のくせにマッドギアの幹部らしいぞ



STAGE 2

フランス PM:5:00

つぎにやってきたのが、おフランスは花の都パリ。パリと言えば流行の最先端の街だが、マッドギアのかたがたは、ファッショナブルな服を着るでもなく、相変わらずのお姿で頑張ってます。夕闇迫るストリートからハイウエー、果ては夜のエアポートと、目まぐるしく舞台を変えてエンドレスファイトは続いていく。このステージから、前作でおなじみのアンドレが登場。いよいよ敵も本領を発揮ですか。

START

花の都で大暴れ

Check Point1



➡夕食時だっていうのに、カフェに人の姿は見えない。

ステージ1よりは体力が多少増えている以外、敵にさしたる変化はないのでサクサク進めるはず。強いて言えばアトラスの抱きつき攻撃に注意しましょう。

Check Point2

エリザが登場したら、うまく捕まえて一気に倒してしまわないとバシバシ蹴られて、トホホのホ。



➡何度も言うがエリザとマリーは優先して倒そう。

エリザがくる、くるよぉ〜

Check Point4

敵のコンビネーションに注意だ!

シーンが変わってハイウエー。このあたりから敵の組み合わせが、だんだんといやらしくなってくるのだ。基本的に、弱い敵からどんどん倒していくのが良策。とくに気をつけるべき敵は、ジョニーとアトラス、マリーにエリザ、それにアンドレだ。ともかく敵の動きに注意して闘わないと、思わぬダメージを受けてしまうことになる。



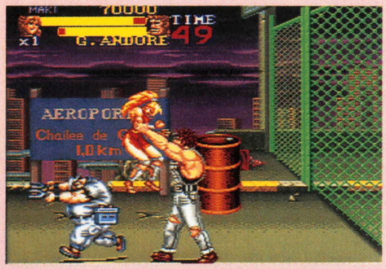
➡画面の端で闘うときはほかの敵にも注意しよう。



➡前触れもなく、いきなり突っ込んできたりするぞ。

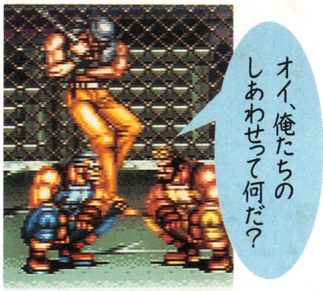
Check Point5

ショットやジャックらにまじって、アトラス、エリザ、アンドレ、エリックと強敵が連続して現われる。それぞれの敵に確実に対応しないと、どんどんダメージを受けてしまうぞ。ドラムカンは壊さないようにするのはもちろん、囲まれないように注意して闘おう。危なくなったら迷わず必殺技だ。敵にダメージを受けるよりマシだからね。

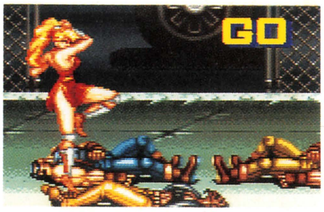


➡ザコをまとめて倒そうとして飛び込むと、背の高い敵に迎撃されてしまいがち。要注意ね。

強敵多し、的確に倒せ



これっす!!



武器についての考察

箱などを壊すと、たまに出現する武器。じつは武器は何でも拾えばいいってもんじゃないのだ。3人それぞれ武器との相性があるんですな。



⬆ハガーは角材以外の武器を使うと極端に攻撃スピードが落ちてしまう。

角材



⬅2メートルはありそうな頑丈な角材。武器のなかではいちばんリーチが長いが攻撃にスキができるのが欠点。ハガーなら、かなり巧く使いこなすことができる。

トンファ



➡トンファに限らず武器攻撃はガード中の敵にもダメージを与えることができる。ジョニーやアトラスに対して有効な攻撃手段だと言えよう。ちなみにトンファの扱いはマキが得意。

ナイフ



⬅ナイフはカルロスが持ったときに最大の威力を発揮する。彼以外のキャラクターはナイフを拾っても投げてしまって、連続して攻撃に使えないからだ。カルロスなら、敵が近距離にいる場合、投げずに突き刺して攻撃できるぞ。

Check Point3 おなじみのアンドレ登場!

アンドレは体力が非常に高くまともに対峙すると、かなり厄介な相手。跳び蹴りが有効だけど、ハガー以外では一度に与えられるダメージが少なく、いちいち相手が倒れて時間がかかる。その分、相手の攻撃チャンスも増えて危険なのだ。マキとカルロスはジャンプからの下方攻撃で懐に飛び込み、アンドレの動きを止めて、一気に連続攻撃に入るのが有効な攻撃方法だ。

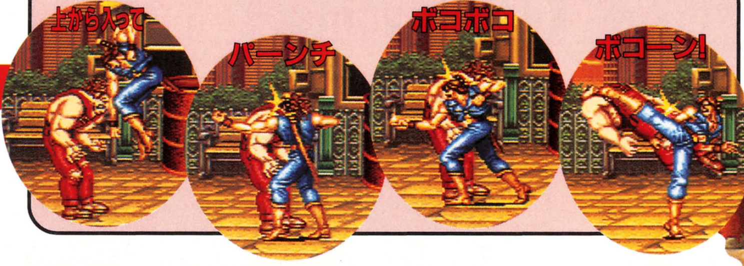


➡パンチハメもアンドレに対してはかなり有効な技だ。



➡跳び蹴りと違って、ジャンプ中からの下方攻撃は相手が倒れることはないのだ。

アンドレさんは連続攻撃でやっつけれ!!



カルロス・宮本のじょーずな使いかた



➡クセがあっていちばん扱いにくいキャラだ。玄人向けかも。



とかく変な人に見られてしまうカルロス。3人のなかではいちばん扱いづらい。その原因は大きな体。遅いうえに敵の攻撃を受けやすいのだ。でも逆に考えればこちらの攻撃も遠くまで届くということ。カルロスを使うときは、無理に敵を掴みにいかないで、リーチの長いパンチをうまく使おう。

長身の武闘家
リーチの長さが売りだ







Check Point6 アトラス&エリックに要注意!

空港内での闘いも終盤近く。大きなシャッターに差し掛かるころ、エリックとアトラスのコンビが出現する。このふたりを同時に相手するのはかなり危険。いつものようにアトラスに向かって跳び蹴りをすると、高い確率でエリックの電気攻撃や体当たりを食らってしまうのだ。うまく誘導してふたりを離してから、個別に倒してしまうのが賢いやりかたと言える。



➡不用意に飛び込むと、こういう事になっちゃう。



➡順番としてはエリックを倒したあとに、アトラスを倒すと安全かな。

Check Point7

⬇このあとシャッターが開いて格納庫から、ショットら3人の敵が出てくるのだ。



シャッターの前に置いてある箱の中身はバーベキュー。ピンチならすぐに食べるのがいいけど、この箱を壊すとシャッターが開いたとき出現する敵が増えてしまう。注意しよう。

シャッターの陰に敵が!!



BOSS フレディ



迷彩ズボンがトレードマークのフレディ。かなりの強敵だけど、じつは簡単な攻略方がある。一度ヤツにダメージを与え、ある程度の間合いを開くとフレディは体当たりしようとダッシュする。そのダッシュ中に限り、こちらの攻撃がヒットするのだ。そのまま連続攻撃で転ばして、間合いを開ければ、またダッシュしてくる。これをくり返せばオーケー。まわりのザコを片付けてから闘えば、より確実に倒せる。



➡あんまり近寄ると、絞め上げられたり、パイルドライバーの餌食になってしまいますぜ。

STAGE 3

オランダPM4：00

一行がつぎにやってきたのは、チューリップと風車の国オランダ。オランダといえば、お花畑が一面に広がっていて、白い頭巾をかぶったみつ編みのオネーサンが手を振ってるっていう平和そうなイメージがあるんだけど、じつは格闘技世界チャンピオンを何人も生み出している、格闘技王国だったりするのだ(マジで)。敵もこのあたりから、イヤラしい攻めかたをしてくるようになるので、出現した順にひとりずつ確実に倒すよう心がけよう。

START

Check Point 1

ステージが始まって少し進むと、地雷がいくつも仕掛けられている場所に出る。敵をうまく誘導して、スイッチを踏ませてしまおう。建物の入り口付近ではアンドレが登場する。ヤツのネックハンギングは絶対くらっちゃダメ。



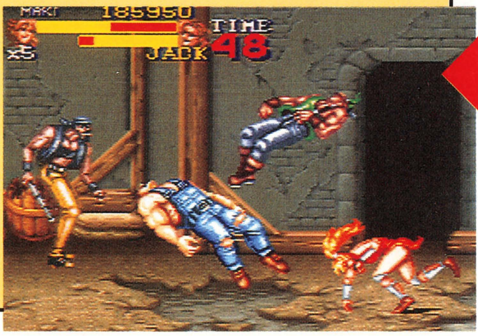
⬆地雷を踏んだらこのとおり。全身火ダルマになるのだ。フツーこれだけ燃えたら死にまっせ。



⬆アンドレに接近戦は禁物だ。近づけないように離れて戦おう。地雷にハメてやるのもいいぞ。

Check Point 4

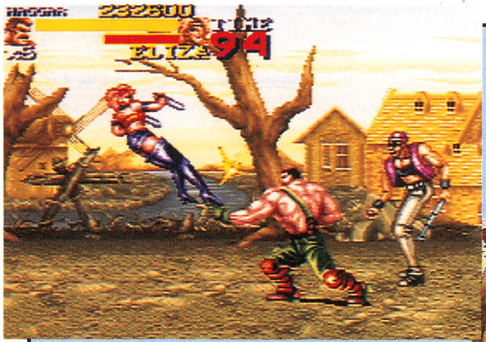
ザコのふたりはほおっといて、アンドレJr.とエリックから始末してしまおう。残りのふたりはそれからゆっくりシバけばよろし。



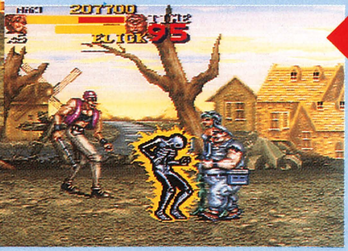
➡まずは敵を片側に集めましょう。ポイッと投げちゃえ、ポイッと。

Check Point 5

ここに登場する敵の組み合わせはイヤラしい。まずマリーを片づけ、エリック、エリザの順で倒せ。



⬆画面外からいきなりビューンと飛んできて、ザクッと攻撃してくるエリザ様。出現する場所を覚えておいて、ひょいっと避けちゃえ。ひょいっとね。

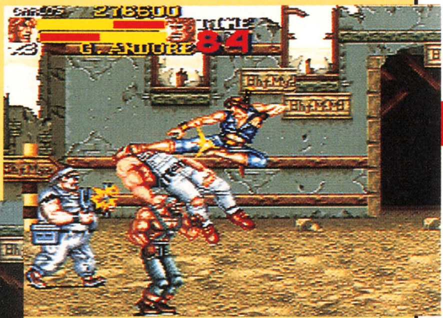


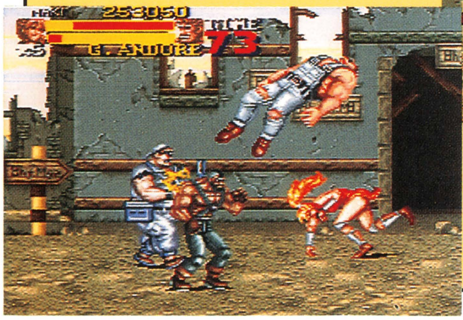
➡エリックの電気ビリビリ攻撃には要注意。放電するまえに倒してしまえ。あー白骨アンド発光状態。

Check Point 6

このステージ最大の難所がココだ。G.アンドレ、エリック、それにアトラスという手ごわい敵がつぎからつぎへと現われるぞ。攻略法としては、G.アンドレを投げ飛ばして敵を一方に集め、何人か固まったところをパンチ連打で一気に倒すのがいいだろう。このとき注意しなくてはならないのは、G.アンドレの体当たりとエリックの突進。マキのジャブなら突進を止められるけれど、ハガーやカルロスのパンチは隙が大きいのでダメなのだ。

ぶん投げろ!





⬅⬆とにかくG.アンドレを倒すことが先決。ブン投げるなり蹴り飛ばすなりしてさっさと片づけてしまおう。エリックなどは後回しでもいいから、とにかくアンドレだ、アンドレ。G.アンドレたちを倒しても、アトラスとエリアスが待ってましたとばかりに登場する。抱きつきが恐いアトラスから倒すのが吉だ。

ふたりプレーの心構え

ここでは、このゲームのウリのひとつであるふたり同時プレーの奥義を、読者のみんなに伝授しよう。奥義といってもやりかたはカンタン。画面中央で背中を合わせてパンチを連打するだけなのだ。これだけでもけっこう先まで進めるハズだぞ。



⬇➡左はキミで右はボク、ってな具合で闘うのがイイぞ。そのとき、背中合わせだとなおグッドだ。



仲良くいきましょ

Check Point 2

ここではアトラスを真っ先に倒そう。こいつのベアハッグは超強力だからね。で、それからエリザ、マーク、ジャックの順に倒していけばいいのだ。

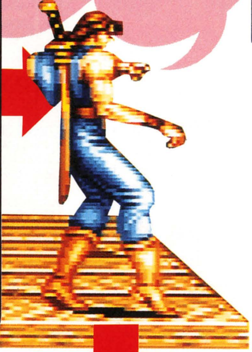




⬆これだけは絶対に喰らっちゃならん。3回抱かれりゃ昇天してしまうぞ。イヤン。

➡敵に囲まれたときは、飛び蹴りで突破口を開くといい。攻撃は最大の防御ナリ。

エレベーターで2階へゴー



Check Point 3

エレベーターで2階に上がると、ニューハーフ軍団が待ち受けている。敵はジャンプ攻撃を頻繁に使うので、タイミングをはかって跳び蹴りで迎撃してやれ。



⬆ピョンピョンと画面内を跳び跳ねるニューハーフ軍団が登場。相手がジャンプ攻撃を仕掛けてきたら、こちらも跳び蹴りで応戦しよう。グッとしゃがんだらジャンプ攻撃がくる合図だぞ。

ジャンプ攻撃が有効 かもしれない

マイク・ハガー のじょーずな使いかた





➡このオヤッさんはプロレス技が得意なのだ。

市長の仕事はいったいどうしたんだ、とツッこまずにはいられない、怪力おじさんマイク・ハガー(50)。彼をうまく使いこなすためのポイントは、いかに接近戦に持ち込めるかということだろう。離れて戦ってもじゅうぶん強いんだけど、彼の持ち味は組み合って初めて発揮されるものだからね。とにかく組みにいくべし、だ。



何が何でもスクリューだっ!

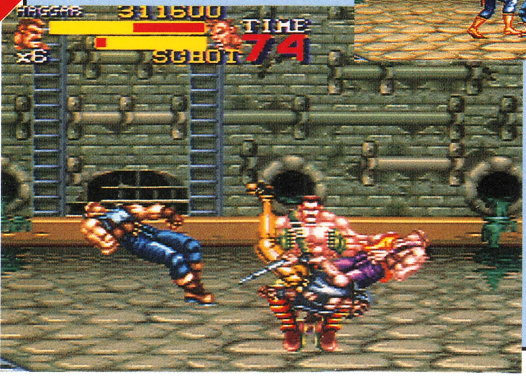


⬆➡まず敵を捕まえてから頭突きを2発ガシガシ。そのあと、間髪入れずにスクリューパイルをドゴンと決める。これでしょ。

Check Point 7

ここで出てくる敵は弱っちいヤツばかりなんだけど、ゾロゾロと何人もわいてくるので、気を抜いてプレーしていると周りを囲まれて死んじゃったなんてコトになるかも。でも、落ちついてプレーすればぜんぜん平気なので、あせらず確実に倒していこう。ここでダメージをバコバコにくらっちゃうと、ボスとの闘いがツラくなるぞ。





⬆こんなザコのパンチをくらっているようじゃあ、キミもまだまだ甘いなあ。もっと修行しなさい。

⬅敵が多いところは、スクリューパイルドライバーで一気に蹴散らせ。こいつぁなかなか気持ちいいっスよ。

BOSS ブラッケン

このステージのボスは、ゴツくてコワいブラッケン。自慢の怪力を活かしてダイナミックな攻撃をしてくるぞ。でも頭は弱い。バカ。



強烈無比!





⬆➡コイツの攻撃は1発1発が破壊力バツグンなのだ。ダイナマイツなカンジ。

STAGE 4

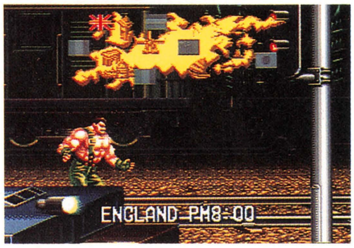
を、チョコっとだけ紹介しましょう

さぁ、いよいよ物語も大詰めに入ってきたぞ。このページでは、ステージ4の情報をスパッと公開しちゃうので、ちょっと読んでいってタモレ。損はさせないからさ、よろしく頼むよ。

イギリスPM8：00

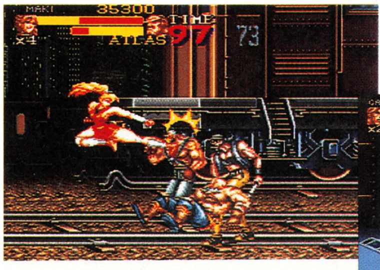
このステージは、ブリティシュロック発祥の地、イギリスが舞台になっている。敵の攻撃もケタはずれに強烈になっているので、こっちも気合をいれてプレーしないと、あっという間に全滅してしまうぞ。長かった闘いの旅も、あともう少しで終わりを迎えるぞ。がんばれ！

やって来ましたイギリスに



⬅ただいま、夜の8時です。コイツらは疲れを知らんのか？

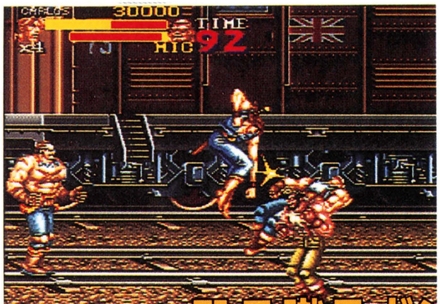
列車の上で闘わにゃならんの




⬆➡前半は列車置き場、後半は走っている列車の屋根の上で闘うのだ。

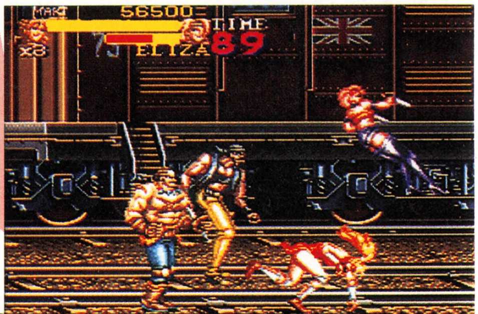
今度は紅茶と騎士道の国イギリスで大暴れしますねん

ステージが始まると、列車置き場のようなところに出てくる。線路の上を歩いていくと、敵キャラがワラワラと出現するので、片っぱしからビシバシ倒していこう。このステージは敵キャラ総出演ってカンジになっていて、あらゆるタイプの敵が登場する。相手にあわせた戦法を取ろう。



⬅⬇うしろに止まっているのは、どうやらサーカス団の貨物列車のようだ。LONDONの文字や、ユニオンジャックの国旗も見えるね。

連打連打で切り抜けろ



殴る蹴るボンバー



⬅ハガーのフライングボディーアタックがヒット。気持ちいいー。

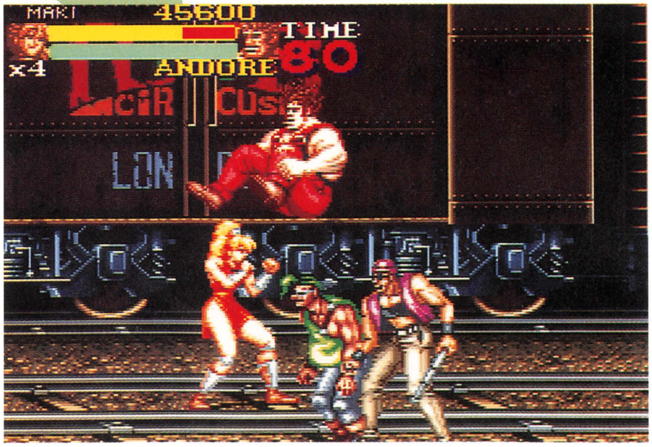



⬆投げて画面の片方に敵を集める。これは基本中の基本だぞ。

⬅アトラスはこっちのパンチ攻撃をガードしてしまうのだ。

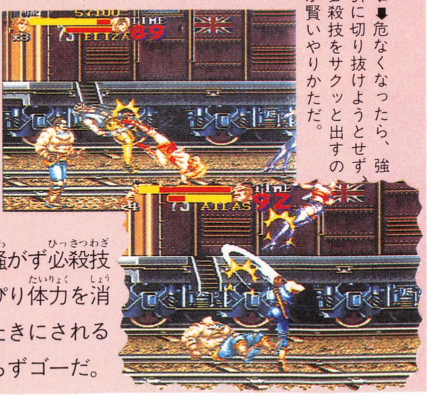
ピーンチ！

⬇ああっ、マキがヤバい！　アンドレのヒップドロップなんかくらった日にゃアンタ、ペラペラのぺしゃんこになっちゃいますがな。ヒドい話や。



必殺技を惜しんでちゃダメダメベイベェ

このゲームって、いったん敵に囲まれたら、連続してガスガスと攻撃をくらうので、体力があっという間になくなっちゃうんだよねえ。そんなときはどうすればいいか。もし、その状況に陥ったときは、あせらず騒がず必殺技をドカンと出そう。ちょっぴり体力を消費してしまうけれど、袋だたきにされるよりはマシだもんね。ケチらずゴーだ。



⬅⬇危なくなったら、強引に切り抜けようとせず必殺技をサクッと出すのが賢いやりかただ。

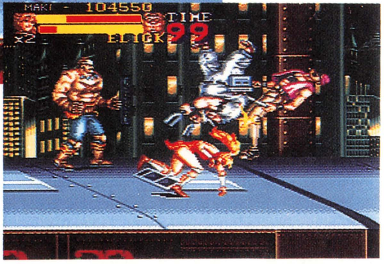
悪を滅ぼすためならば、どんな場所でもファイトでゴー

今度は列車の上で

後半は、爆走する列車の上で戦闘を行なう。行動できる範囲が少し狭くなっているけれど、下に落っこちたりはしないので、落ちついてプレーすればオーケーだ。

出てくる敵はアンドレ、エリック、アトラスを始めとして、強敵ばかり。しかも、そいつらがまとめて襲ってくるもんだから頭がパニックになるかもね。火炎ビンのジョーもワンサカ登場してくるぞ。ヤツの投げてくる火炎ビンは、パンチやキックで壊すことができるので、落ちついて対処しよう。



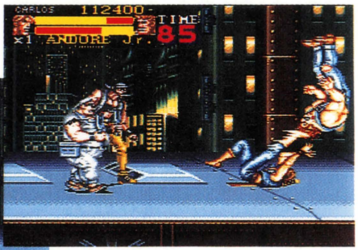


⬆くくっ、死にかけ寸前っス。しかし、オレぁ命尽きるまで闘うぞっ！

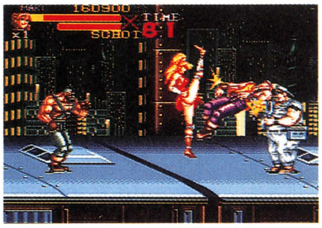
➡マキもけっこうキてますね。アイテムが出現するまで耐えるのだ。ファイト！

⬇上下に動いても、列車から落ちたりはしないので安心。動きまわって敵を惑わそう。ウリャ！





⬆アンドレ関係の人もたくさん出てくる。ここでブン投げちゃったら、屋根が抜けそうだなぁ。ズボッて。

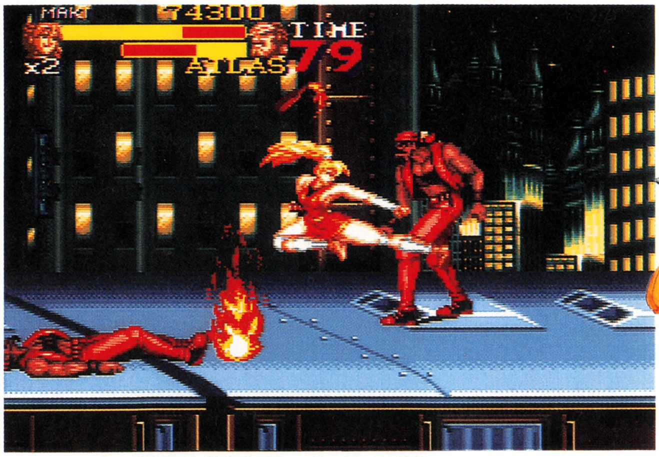




⬆アンドレやエリックの突進攻撃には、この垂直跳び蹴りが有効だ。タイミングを見はからって、カウンターを狙え。

➡屋根の上では移動範囲が狭くなっているので、敵に捕まらないよう注意しよう。投げて集めてパンチ連打だ。

燃えあがるほどヒートってカンジ



⬆火炎ビン野郎のジョーが何人も現われる。投げられたビンは殴って壊せ！

ボテくりまわされる人たち





⬅あー、イタいイタいイタい。カルロスが集団リンチ（死語）にあってますね。オマケにお亡くなりになったようです。

⬇あうっ、アトラス兄キのパンチが決まった。いまに見てらっしゃい、5千億倍にしてお返ししてやるんだから！

BOSS フィリップ

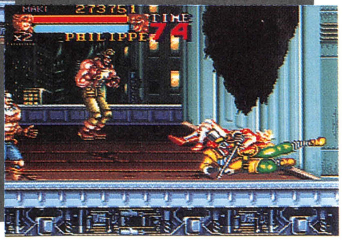


このステージを守るボスは、ピエロのカッコをしたおちゃめな野郎、フィリップ。離れた場所からはスライディングキック、接近しているとステッキで攻撃してくるぞ。コイツはかなり強敵だ。



⬆ステッキの柄の部分でガンガンなぐる。こりゃイタそうだわい。

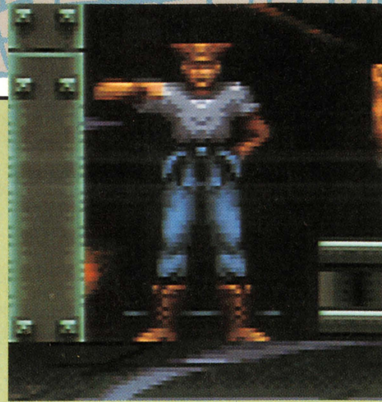




⬆ステッキでビシッと一発。これがきくんですよ。アイタタタ、骨が折れそうっス。

➡スライディング攻撃もしてくる。横のラインが合うと仕掛けてくるので、動きまわってさけよう。

ファイナルファイト2に関するささいな考察



細かいことにこだわらなくてもプレーすることはできるけど、知ってるとちょっとエラい気がするよね。ここでは、そんなささいな事柄に関する考察をしてみたのだ！

ボーナスステージのクルマは何秒で壊れるかについての考察

この『ファイナルファイト』シリーズでは定番となっているボーナスステージでのクルマ壊し。今回登場するクルマは前作よりちょっと頑丈な感じだけど、どのキャラクターを使用していても完全破壊は可能なので、効率よく壊して点数を稼ごう。ここでは、実際にキャラクターの破壊スピードの違いを掲載しているので、キミのプレーの参考にしてくれたまえ。また、ふたり同時プレーでは、クルマ壊しそっちのけで対戦することも可能。点数にこだわらない人は、某超有名対戦格闘アクションゲーム気分で戦うのもいいかも。

ふたりで壊すも吉 ◎



⬅仲良くプレーできるよう、武器もふたつあります。憎い心配りです。

エントリーナンバー1
ハガーの場合



⬅ひたすら力押しで行けばよい。武器は使わなくても十分。



⬅このとおり、パーフェクトも簡単に取れる。タイムも残るぞ。

完全破壊まで13秒

エントリーナンバー2
マキの場合



⬅この蹴り上げさえなければ、けっこういいセン行くはず。



⬅反対側に回るときは、クルマを乗り越えてしまおう。

完全破壊まで15秒

エントリーナンバー3
カルロスの場合



⬅ふつうに殴っていてもいいが、武器を取りに行ってもいい。



⬅反対側に回る際に武器を拾うのも賢いやりかただ。

完全破壊まで14秒

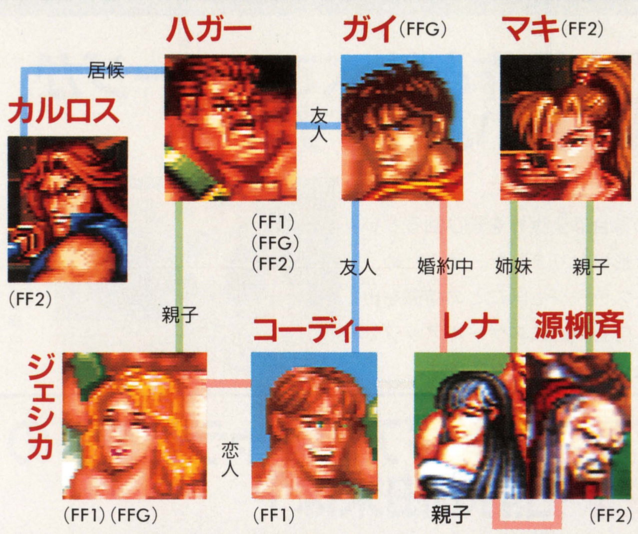
総評

やはり、3人中いちばん破壊力が高いハガーが最高得点を叩き出した。前作に比べて多少スピードが増しているので、残りタイムもかなり多く、必殺技連発、パンチ連打が両方とも非常に使える。カルロスはそこそこという感じ。武器を使えば多少タイムが縮まるようだが、プレーヤー次第という部分もある。マキは、パンチ連続技を使うと最後に蹴り上げが入ってしまうのが難点。タイムロスが大きくなるのだ。マキ使いは武器を使うのがいいだろう。

情念うずまく(ウソ)人間関係についての考察

人間がふたりいれば必ずいさかいが起こる、3人いればひとり悪魔が混ざっているといわれるように、人間関係はかくも複雑で、首を突っ込みすぎるとエライ目に逢うものだ。まあ、この『ファイナルファイト』シリーズのメンバーはみな仲がいいようで非常によろしいと思うが。ここでは、そんな仲のいい登場人物の関係を簡単に図で表わしてみた。前作を知らない人はこれで人間関係を把握せよ。

キャラクター相関図



図のなかの( )内の表記はそれぞれのキャラクターの出演作。FF1は『ファイナルファイト』、FFGは『ファイナルファイト・ガイ』、FF2は『ファイナルファイト2』を表わしている(いずれもスーパーファミコン版)。

オープニングにかいま見る関係

オープニングではそれぞれのキャラが闘う理由を述べているが、カルロスや前作でのガイははっきり言ってつきあいで闘っているようなもの。まあ、正義のヒーローにそんな細かいことは関係ないのかもしれない。マッドギアの横暴ぶりはかなりひどいものだしね。



➡正義心あらわなふたり。でも、パスポートは忘れずに。

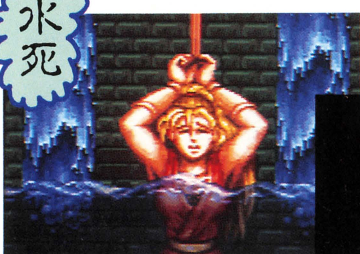


➡親友の彼女を助けに行く好青年ガイ。写真は『ファイナルファイト・ガイ』より。

水死についての考察

コンティニューしないと、まるで自分が鬼か悪魔になったような気分にさせられる、あの独特のコンティニューシーンは今回も健在だ。前作では、しばられたキャラクターの目のまえでダイナマイトに点火されて、10秒以内にコンティニューしないと、あわれキャラクターは爆死してしまう(字で書いてみるとすごい表現)というものだった。今回は、キャラクターが鎖につながれたまま水責めにあい、水死してしまうというもの(これもすごい)。こんなエグイシーンを見たくなかったら、とにかく早いとこ上達するしかない。でも、そう簡単にはいかないのがゲームなわけですな。プレーヤーの諸君にはがんばれよとしか言えないす。てことで、がんばってください。

水死



⬆苦しげな表情のマキ。やっぱここでコンティニューしなきゃ『ファイナルファイト』プレーヤーじゃないぞ。

爆死



⬇こっぱみじん寸前のガイ。ここで助けないヤツはガイファンの風上にも置けん。

水死と爆死、どっちがいいかと言われても

人気についての考察

新キャラクターも加わった『ファイナルファイト2』。そのキャラクターの人気はどんなものなのか、ファミ通編集部でアンケートを実施してみた。結果は以下のとおり。いやー、ハガー市長は人気ものなんですな。前作から使用していたというプレーヤーの投票もあったが、やはりここは市長職の長さが票に有利に働いたらしい。カルロスは、その変な、いや変わったアクションが気に入られて堂々2位。マキは、元不良少女という肩書きが響き、イマイチの結果に。

人気投票栄光の第1位は ハガー 市長



●投票理由

ハガーだから/市長のくせに、街があんなスラムになるまでほっとくところが好き/スクリューがかっこええ！/声がスタパ斉藤に似ているのがいい。

2位――カルロス



●投票理由

めずらしそうな人だから/アゴが『一休さん』の新右衛門さんだから/夢に出てきそうなポーズがイイっす

3位――マキ



●投票理由

私もタピオカ好きなんですよ/ガイより三角跳び蹴りが簡単に出せるのがいい/今回壁がたくさん出てくるから便利

カプコン開発に聞く『ファイナルファイト2』

どんなくだらない質問にもニコニコ答えてくれる超時空メーカー、カプコンさんに『ファイナルファイト2』に関する疑問をお答えしてもらったぞ。みんなありがたく読むように。なんなら拝んでもいいぞ。

Q1 前作と比べてステージが長いようですが？

ご存じのように、今回の闘いの舞台は全世界を飛び回るという形になりました。そのため、各ステージも国ごとの特徴を出して全体的にスケールアップし、長い作りになったのです。



⬅ひとつのステージは、いくつものシーンで構成。

Q2 カルロスの戦法は、何をヒントに作りましたか？

柔剣道という新興勢力の武道です。柔道と剣道が技のヒントですね。これは、異種格闘技戦で柔道に破れたサムライであるカルロスの師匠が、柔道をマスターして編み出したものです。



⬅剣を背負っての巴投げ。背中が痛いかも。

Q3 マッドギアのキャラクターの名前の由来は？

ほとんど思いつきで名付けてます。会社の近くの中華料理屋の名前などからつけさせてもらうこともあります。こういったものは、考え込めば考え込むほど浮かばないものですので。



⬅前作以上にやられてくださるザコのみなさん。

Q4 1クレジットクリアーは可能なのですか？

可能です。実際にカプコン内部でもすでに1クレジットクリアーしている者がおります。使用キャラクターはヒミツですが、一応どのキャラクターでもクリアーできるはずですよ。



⬅編集部内では、ハガーでならできるという意見が。

Q5 メインキャラ誕生の逸話はありますか

まず、マキですが○○子というのは合わないし、華麗な名前も避けました。辞典で捜していてふと目についたのがマキという名前です。カルロスは、ブラジル人と言えばカルロスという名前しか思いつかなかったので。宮本は、剣の使い手のなかでもカルロスとしっくりくるのでつけました。源柳斉は、強そうな雰囲気のある斉を使ったものを考えて、源柳斉としました。



⬅➡キャラクターひとりひとりがさまざまなエピソードを持っているのだ。



CMだってカッコイイ（見ないヤツはコロス）

この号が発売されているころには、オンエアが開始されている『ファイナルファイト2』のCM、もう見た人はいるかな？　今回は、各キャラクターをイメージしたカッコイイ役者さんがストリートファイトを演じているという、ゲームに近い感じの内容。カプコンが提供している番組で見ることができるけど、スポット放映もやっているぞ。見たい人はテレビから目を離すな。でも、ゲームもやってね。



⬅カッコイイ登場シーン。ちなみに、ハガーは外国人が演じているそうだ。

⬇りりしいマキの雄姿。カプコンの女性キャラクターはみんなりりしいけど、マキは格別だね。

イカス！





⬆ビデオに撮るなら標準で録画することをオススメします。


夢中にイマジネーション。
スーパーファミコン は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
アクセルブリッド計画起動！
プロジェクト
3D格闘シューティング
アクセルブリッド
11月26日発売予定
スーパーファミコン用ソフト 予価 9,800円（税別）
TOMY VIDEO GAME
体感・アクセルブリッド
3D格闘シューティング・アクセルブリッドがおもちゃショー・トミーブースで体験できるぞ！
絶妙のスピード感と納得のアクションで思う存分楽しんでくれ！
日時 6月5(土)6(日) AM9:00〜PM5:30
交通 幕張メッセ日本コンベンションセンターへはＪＲ総武線幕張本郷駅からバス、またはＪＲ京葉線海浜幕張駅から徒歩でご来場ください。
□極秘資料入手方法（〆きり6月30日迫る！）
右下の極秘資料入手券をはがきに貼り、氏名・住所・年令・電話番号を記入の上、下記の応募先住所にお送り下さい。もれなくアクセルブリッドの極秘資料を差し上げます。
トミーのおもちゃは、おもちゃ券で買えます
◀このマークのお店でお求めください！
たのしい遊びのクリエイター
TOMY®
株式会社トミー
本社 〒124東京都葛飾区立石7-9-10
TEL 03(3693)1031(大代表)
© 1993 TOMY
《応募先住所》 〒124東京都葛飾区立石7-9-10 株式会社トミー 新規事業部「アクセルブリッド」エージェンシー係迄
極秘資料入手券



流血!! プロレスゲーム虎の穴

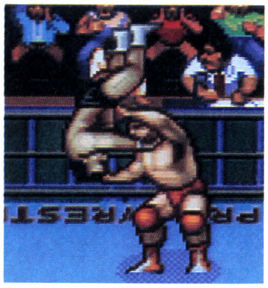
3歳児でもわかる(?) プロレスゲーム入門

日本でも熱狂的なファンの支持を受けている、熱いジャンルといえばプロレスだ。ここではプロレスを初心者でもわかるように解説していくぞ。字の読めないお子様には、お母様が読んであげてください。とくに"流血!!"のあたりを。

プロレスのおもしろさとは何だろう？　各団体や選手どうしの抗争などもあるが、やはりその超人的な技の応酬ではないだろうか。華麗な空中戦や豪快な力技など、技がくり出されるたびに観客が熱くなり、選手たちへの声援が飛び交い、会場には熱気がただよう。

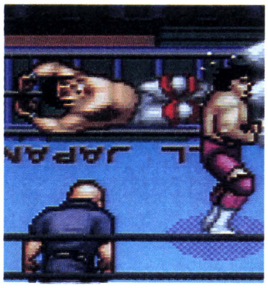
プロレスゲームでもこれと同じことが言える。プレーヤーの操作しているキャラクターが大技を決めたときなどは、思わず熱くなってしまうもの。プロレスゲームを楽しむにはまず技を知ろう。

ボディースラム



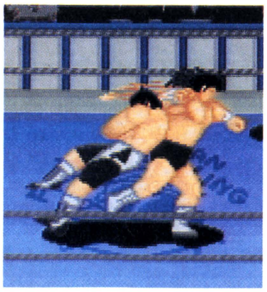
←相手をかつぎあげてマットに投げる。プロレスでは基本的な技なのだ

ドロップキック



←高くジャンプし、両足で蹴る強力なキックだ。もちろんダメージ大。

ラリアット



←自分のヒジの内側を相手のノドめがけて思いきり当てる。これも強力。

パワーボム



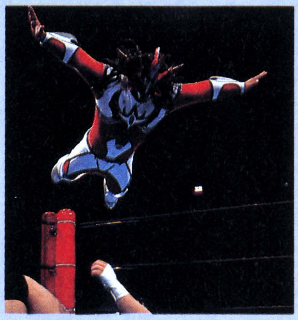
←相手の頭を腿ではさんだ体制から持ち上げ、後頭部を床に叩きつける。

実際の試合も見てみよう!

いま日本の有名なプロレス団体は、前田日明率いるRINGSと、つぎのページで紹介している全日本プロレス、新日本プロレス、FMWの3つ。このうち新日本プロレス、全日本プロレスは民放で放送されているのだ(RINGSはWOWOWで放送)。お茶の間で手軽にプロレスを楽しむことができるわけだけど、そのほかの団体は残念ながらテレビで見る機会が少ない。

プロレスのゲームもいいが、実際の試合を観戦に行くのも楽しいぞ。もちろんテレビ放送のある団体、プロレス誌でしかお目にかかれない団体、女子プロレスなど、いろいろ見に行くといいだろう。ゲームのなかの選手をよく知るためにも試合を観戦するのがいちばんなのだ。

初めてプロレス観戦に行くのであれば、東京ドーム、武道館、横浜アリーナなどで開催される大きな試合を見よう。プロレスを知らない人でも熱くなってしまうこと間違いなしだ。



お母様がたへ

プロレスは非常に危険な格闘技です。お子様が真似をしないように、手の届かないところへ保管してください。なんてのはウソです。ゲームだけ楽しむのもいいですし、本物の感触を確かめに観戦へ行くのもグッドです。ただし、プロレス観戦に行ったとき、テレビカメラに向かってピースサインを出すのは禁止。通路も開けるように。浮かれてる場合じゃないです。

日本の誇る強者たちがここに勢ぞろいした!

新団体乱立から時が過ぎ、人気のある団体だけが残ったプロレス。日本のゲーム業界でも本物志向となったプロレスに目をつけたのか、有名な実在の団体を使ったプロレスゲームが発売になる。ここでは3本のゲームを紹介するぞ。

全日本プロレス

SF スーパーファミコン
スポーツ　カートリッジ
メサイヤ　7月上旬発売予定　9800円　16メガ

ジャイアント馬場ほか、プロレスファンにはおなじみの選手16名が実名で登場する。もちろん選手ごとの得意な技も、実際の技と同じもの。さらにパフォーマンスボタンをつけることにより、試合を自分で演出できるのだ。プロレスを知らない人でも十分楽しめるが、ファンなら楽しさ倍増間違いなし。

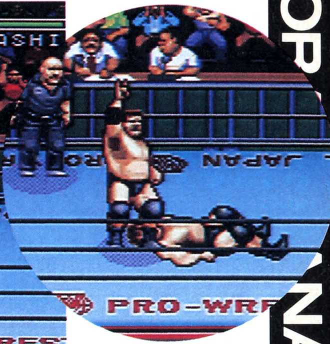


⬆全日本の強豪たちを勝ち抜く三冠統一ヘビー級選手権など、ゲームモードは7種類。

パフォーマンスで挑発だ!!



⬆テレビでおなじみの選手たちが、リング狭しと暴れまくる。重量感のある動きと、華麗な技の数々でファンをうならせるぞ。



⬆パフォーマンスボタンを使えば、ハンセンの「ウィー!」も思いのままである。

新日本プロレス 超戦士 IN 闘強導夢

SF スーパーファミコン
スポーツ　カートリッジ
バリエ　9月発売予定　9800円(予価)　16メガ

全体的にハデな技が多い。プロレスをあまり知らない人でもハデさだけは楽しめるゲームだ。

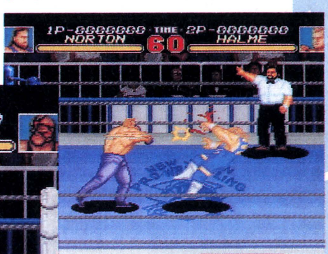
登場する選手は現在新日本プロレスで活躍中のジュニアヘビー、ヘビー級あわせて10名。個性的な選手がそろっているうえ、選手ごとに特徴のある技が用意されているぞ。迫力あるグラフィックも必見。



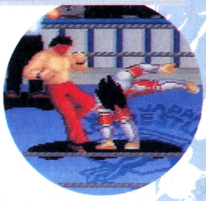
⬆ひとりでプレーするG1クライマックスと2～4人まで対戦できるVSバトルを用意。

華麗な連続技で攻めまくれ

⬇試合の迫力をそのままゲームに。実際の試合では見ることができない夢のカードも、ゲームなら実現可能だ。本当の王者はいったい誰なのか!?







⬆➡技の種類は200以上。実写撮り込みでリアルな動きなのだ。

大仁田厚「FMW」

SF スーパーファミコン
スポーツ　カートリッジ
ポニーキャニオン　8月6日発売　9800円　12メガ

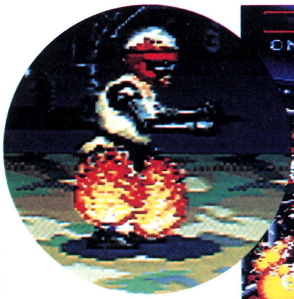
大仁田厚を含めたFMWの精鋭4名が、影のプロレス団体SMWを倒すため立ち上がる、という設定。

プロレスのゲームにしてはめずらしく、移動は左右とジャンプオンリーだ。プロレスゲームというよりも、格闘アクションゲームに近い感覚で遊べるのだ。技のかけかたも簡単だから初心者でも安心。

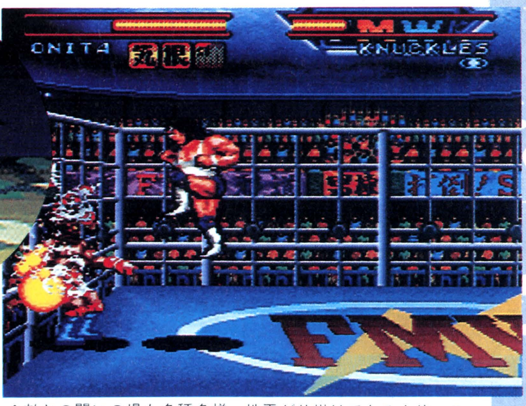


⬆影の組織SMWの選手を勝ち抜いていくモードと、ふたりで対戦するモードがある。

大仁田厚の魅力を満載!



⬆関取やヒッピー、サイボーグなど、ユニークな敵が多数登場する。その技もじつに多彩で、あらゆる格闘技のものを研究し、盛り込んであるのだ。

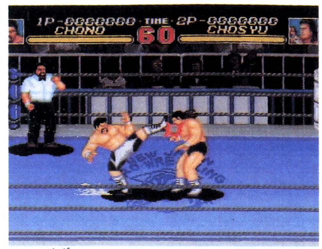


⬆敵との闘いの場も多種多様。地雷が仕掛けてある土俵、ロープに10000ボルトの電流が流れるリングなんていうのも。

PROWRESTLING GAME

プロレスゲーム

バトルロイヤル



▶春の特別編

今回のお題 プロレスゲームとは？



プロレスゲームはどうあるべきなのか？　理想のゲームの姿とは？　プロレスゲームを発売する、プロレス好きなメーカー広報のかたがたに語ってもらったぞ。プロレスに入れ込んでいるだけあって、熱い議論を戦わせていた。こうご期待!!

実名ならではのこだわりがある

金川　『ＦＭＷ』の場合、見た目よりも大仁田さん本人の魅力が大きいんですよ。だからゲームとしてという部分と、プロレスとしてという部分のせめぎあいがあるわけです。ゲームとしては、こうしないほうがいいんだけど、FMWとしてはこっちが正解というものがありますから。ストーリー自体も、1試合で勝った負けたっていうのはどうかと思いまして。プロレスラーとして実名を出すからには、勝っても負けてもプロレスラーとして終われるようなつくりにしてほしいって言うんですよ。だから負けてスタート画面からやり直すのではなくて、負けたら負けたなりに試合のノウハウを活かして再度挑戦っていうことになりました。

犬飼　RPG風に成長するんですね。

金川　そうですね。叩かれて強くなるところなんかは、大仁田節を忠実に再現していますよ。

犬飼　『新日本プロレス』は、技の多彩さを見てほしい。同じ技を違う選手が使ったとき、両方とも同じポーズでは変ですよね。同じ技でも選手ごとの微妙な差ってあるじゃないですか？　実名を使うなら、選手ごとの微妙な違いを再現するっていうのは避けて通れないところですよ。だったら無駄なことかも知れないけど、とことんまでこだわってやろうじゃないかという姿勢です。その微妙な技の違いを、プロレス好きな人だけでもいいからわかってほしいですね。

菊池　うちの『全日本プロレス』もそういうところを気にして作ってます。技の微妙な違いを再現するのは難しいですけれども。三沢と馬場が同じ姿勢で技をかけるのは無理があるので変えてますけれど、なかなか思いどおりにはなりませんね。選手ごとの個性を重視すると、どうしても容量との戦いになっちゃうんですよ。

金川　選手の数は多いですよね。

菊池　そうですね。技のパターンをなるべくたくさん使うように調整しつつ、ギリギリまで人数を増やしましたから。技の数とかきれいに決まるように調整するのが難しいみたいですね。

犬飼　逆にゲームの技をきれいにしすぎると、本物と似てないっていうことになりません？

菊池　ありますね。ほかの選手と同じ技のパターンを使っていると、どうしてもギクシャクする部分が出てくる。その部分を取っちゃうと、きれいに決まったように見えるんです。でも、それじゃあ本物と違うんじゃないかって。たとえば三沢のタイガードライバーっていう技なんですけどね、本物は相手を持ち上げたあと、少しためてから落とすんですよ。でも、同じことをゲームでやると変なんですよ。ゲームでの見た目を取るか、ギクシャクしても本物と同じにするか悩みましたね。

金川　FMWにもターザン後藤という選手がいるんですが相手を遠くに放る、変わったブレーンバスターを使うんです。画面の中央でかけても、いちばん端のほうへスクロールさせないとだめなんです。強制スクロールさせなければきれいに見えるけど、やっぱり本物と同じほうを取ってしまう。

プロレスゲームの理想的な姿とは？

金川　やっぱり本物に近いプロレスゲームのほうが喜ばれますよね。ゲームとしてのプロレスを捨ててはいけませんけどね。

菊池　ソフト面、ハード面すべての制約がないとしたら、大きな空間にホログラフの選手がドーンと出てきて、本物と同じように試合ができるものを遊んでみたいです。

犬飼　ボタンじゃできませんね。

菊池　もちろん体動かしますよ！　でかいレスラーにラリアット食らわせたりできたら最高です!!



メサイヤのオペラ歌手 菊池男爵（早稲田大学）

ひとつのサクセスストーリーを歩んだカーネギーは、貧乏だった幼少のころから自分の夢が叶うことを信じてやまなかった。夢が叶うまで恐れずに努力をした。これはつねに太陽のもとで明るく楽しく、生命力に満ちた心を持ち続けたからだなぁー。合掌……。

犬飼　より本物に近く、というより、そのものになりますよね。

金川　私は自分でレスラーを作る形式のプロレスゲームがつぎにくるんじゃないかと考えています。

犬飼　いまのゲームと方向性は同じですよね。プレーヤーなりのキャラクターを作るっていう。

金川　モデルがありますからね。シューティングの選手にしたり、力技の得意なレスラーにしたりと。自分が作ったキャラクターを実在の選手と戦わせても楽しいですね。

犬飼　いろいろな種類の格闘家にできるけど、わざと実在のレスラーをモデルにしてもいいでしょう。

金川　そうですね。でも私としてはまっさらの練習生を育てていくっていうのがいいんです。まっさらなだけでは指針がないので、プロレスで唱えられつつも実現していない、部屋別制度を入れたいんですよ。道場主から教えをこい、強く成長していくんです。

菊池　そうやって作ったキャラクターのデータを友だちの家に持っていって対戦させてみたいですよ。

犬飼　野球ゲームにあるように、ウオッチモードで見てるだけってのもいいかもしれませんね。

金川　ハードが進化してくれればバーチャルリアリティーの空間で戦ったりできますし、ふたりで対戦なんていうのもいいですね(笑)。

犬飼　こうなったらインスタントリプレー機能もほしいですね。試合内容や大技を決めた瞬間を、好きな方向から見られるっていう。観客からでも相手からでも自分の



視点からでも選べるといいですね。

金川　これからはCD-ROMが主流になるだろうから、絵的な部分が改善されるんじゃないでしょうか。ただ、スーパーファミコンのクオリティーだったら、そんなに変化があるわけじゃないんですよ。

菊池　CD-ROMを使えば絵が多く入って、まあ、処理速度も速くなるでしょう。それでゲーム性が大きく変わるかっていうと、そうでもないんですよね。

犬飼　激変はしないですね。ハードの性能がかなりよくなれば、また話は違ってきますけど。

団体の壁を越えられるか!?

金川　プロレスの流れでいくと、団体ごとにメーカーさんが作ってますけども、団体恒例戦とかですね、オールスター戦が実現すればすごいことになると思うんですよ。

菊池　それはユーザーも希望してるんですよ。ゲームのなかだけでも一堂に会したら、ファンも楽しいでしょうしね。

金川　絶対に組まないあのふたりがタッグで出るなんてことになったらすごいですよ。前田日明とジャイアント馬場の対決なんて、一度でいいから見てみたいですね。



バリエの獣医
犬飼けもの

28歳、自称獣医。馬と犬科全般が専門で、狼の生態に詳しい。採血と静脈注射を得意とする。嗅覚が鋭く、耳が動き、爪がとがっているところからこの名前がついたらしい。また、ゲームの開発者同様、夜行性。バリエ本社からは彼の遠吠えが聞こえるという……。

犬飼　実際にできないことを実現できるのがゲームのいいところですよね。往年のレスラーなんかも入ってるといいですよね。力道山やアンドレ・ザ・ジャイアントも出てきたら驚きますよ。

金川　猪木対アリ戦なんていうカードが組める、名勝負モードなんていうのもほしいですよね！

本当の楽しみを知ってほしい！

菊池　プロレスのゲームって、しいてジャンルを決めるなら、『ストリートファイターII』と同じような格闘アクションとして考えられるじゃないですか。プロレスには、それに一定のルールというか、ファンが持っているこだわりが付加されるんですよ。

金川　プロレス好きな人は、みんなこだわって勝ちますね。実在の選手が使う決め技みたいのじゃないと勝っちゃいけないっていう。

犬飼　美しい勝ちかたじゃないと、勝ったほうも負けたほうも納得がいかないんですよ。

菊池　でも、美しい勝ちかたをしても、自分で納得するだけじゃないですか。それがすごくもったいないんですよ。このこだわりがゲームに活かせたらと、つねづね思っているんですが……。

犬飼　作る側も遊ぶ側もとことんまでこだわってほしい。せっかくゲームを何倍も楽しくする遊びかたがあるのに、みすみす逃す手はないと思いますよね。

金川　プロレスのゲームにちょっとでも興味を持ったなら、本物の試合を見にいくぐらい入れ込んで遊んでほしいなぁ。





ポニーキャニオン代表
金川政義

年齢不詳、国籍不明という謎の広報。メキシコ生まれではないかと噂されるが、詳細は定かでない。1980年代後半に来日し、その手腕をゲーム業界でふるっている。最近までは覆面を着用した覆面広報であったが、ついにその素顔を公表する。巨大プロレスファン。



Simulation Fiction 仮想科学小説

読切ショート・ショート『1999年のゲーム・キッズ』#10
by 渡辺浩弐

逃げろ！

気分コントロール・マシン★目や耳に知覚（自覚）できない波長領域の音や光によって、人間は深層心理に影響を受けることがある。これを活用して意識を操作してしまう"気分コントロール・マシン"は、長居の客を撃退するなどの用途ですでに数種類のものが商品化されている。写真は『ドクター中松スチューデックス』。"勉強したくなる"周波数の音波を発する特殊スピーカー・システムである。

俺は、全速力で走った。

誰もいない、真夜中の大都会。

乾いたアスファルトの上を、駆け続けた。

無機質なビル群が、月明かりを浴びて空に幾何学的なシルエットを浮かび上がらせている。それは昔のＳＦ映画のなかに出てきた氷の都市を思い出させた。

もう、どれくらい走っただろうか。苦しい。心臓が弾け、脳がしびれている。

絶望感が体いっぱいになった。

もうだめだ。

俺はとうとう立ち止まり、うつむいて膝に両手を当てた。ぜいぜいと肩で息をした。

いや、諦めてはいけない。いま、やつらに捕まるわけにはいかないのだ。

俺は震える手を胸元に入れて、首にぶら下がったペンダント・トップをひっぱり出した。

これは、超小型の気分コントロール・マシンである。

耳に聞こえない範囲の超音波で人間の頭蓋骨を共鳴振動させ、気分をコントロールするハイテク・ツールだ。

手のなかでスイッチを操作する。まず"やる気"のコマンドを呼び出した。ダイヤルを回すとモード解説文のデジタル表示がつぎつぎと切り替わっていった。

"やる気……眠気に勝って勉強、仕事を続ける！"

"やる気……失恋で落ち込んだ気分を振り払って頑張る！"

"やる気……勇気を出して強い相手とケンカする！"

……………………………………

"やる気……くたくたの肉体をもう一度奮い立たせる！"

これだ、このモードにしよう。

スイッチをＯＮにした。すぐに、体に元気がもりもりと湧いてきた。

俺は血の味のする唾をアスファルトに吐き捨て、顔を上げた。まだ走れる。

抗争の真っただなか。俺はたったひとりで敵陣に取り残されてしまったのだ。

追っ手の数は何10人、いや何100人かもしれない。しかし、もし追いつかれて捕まってしまったら、それは死を意味するだけではない。俺の所属するグループの破滅にもつながるのだ。

俺は逃げ続けなければならない。

「このあたりに逃げ込んだはずだぞ！」

連中の声が聞こえた。

俺は反射的に身をかがめた。しかし立ち止まらずに、声のする方向と反対側の路地に入り、さらにスピードを速めて走り続けた。

走っても走っても安心はできない。やつらはゾンビのように追いかけてくる。肉体が限界にきているためか、俺の聴覚は妙に鋭敏になっていた。静かな街並に、不気味な足音が聞こえてくる。

心臓が爆発しそうだった。

真夜中だ。タクシーは走っていない。だいいち、血まみれのこの姿でタクシーに乗ることはできない。俺は、何とか自分自身の肉体と根性で、味方のところまでたどり着かなくてはならないのだ。

胸にかっと燃えるような感覚を覚えた。俺はうげっと声をたてて、突き上げてきたものを地面に吐いた。血だ。

肺が引き裂けるように痛い。もう限界だ。足がもつれた。もんどりうって道に倒れ、大の字になってしまった。

そして俺は、とうとう観念した。

もうだめだ。こんなに苦しい思いをするくらいなら、捕まって死んだほうがましだ。

しかし、心の奥底のもうひとりの俺は、再び気分コントロール・ペンダントをまさぐっていた。

"くたくたの肉体をもう一度奮い立たせる！"モードのボリューム・レベルを最大値に上げた。

すると、アスファルトに押し付けられた俺の耳に、また、やつらの足音が聞こえてきた。

すぐ近くに迫っている。物凄い数の敵だ。

俺は跳びはねるように起きた。

まだやれる、まだ走れるぞ。

足音だけではない。殺気と怒気を背後にひしひしと感じながら、俺は走った。

後ろを振り返る余裕はないが、目を血走らせ、すさまじい形相をしたやつらが、いま、丸腰の俺に跳びかからんばかりの距離に迫っているはずだ。

限界をとうに越えた俺の肉体を突き動かすのは、俺自身の根性ではない。ちっぽけなペンダント、気分コントロール・マシンなのである。俺はいま、サイボーグになっているのだ。

あっ、あれだ！　あの角だ！

俺は見覚えのある風景に気づき、その角を、曲がった。

すると、突然、あたりが昼のように明かるくなった。

見えてきたぞ。もう少しだ。

ほとんど、失神状態だった。全身の感覚はすでになく、目はかすんでいた。しかし、俺の足は何かに操られるかのように激しく回転しつづけていた。

そして、耳の奥にワーッ……という大歓声が聞こえた。

そして、俺は、ついにやった。

背後から襲いかかろうとする無数の敵どもを振り切って、ゴールに飛び込んだのだ。

倒れ込んだ俺の体を、柔らかい毛布がふわりと包んだ。

「すごい、２時間５分を切った！　世界記録だぜ」

コーチはそういって、俺の首からペンダントをはずしてくれた。

俺は、ついにやったのだ。薄れかけた俺の脳裏に、42.195キロメートルを走り始めるまえの記憶がよみがえってきた。

そのペンダントは、"恐ろしいものに追いかけられる幻覚"モードにセッティングされていたはずだ。



ガバスを集めるとアイテムがもらえるぞ。まずは下の補助券ガバスを集めよう。そして、キミの投稿がファミ通に採用されれば、メタリックガバスがもらえるのだ。応募するときは、キミの①住所②氏名③電話番号と、④ほしいガバスアイテムの番号と名前(ソフトの場合はソフト名も)、⑤同封したガバスの総額、それに、⑥答え(何月何日号のクイズか明記)を書いて、ファミ通編集部「ガバス」係まで送ってね。

ガバスシステム

GAVAS SYSTEM

今週のクイズ(○のなかに文字を入れよう)

『イースⅣ』の主人公は?

○ドル・クリスティン

1、2番のアイテムは、毎週抽選で20人に送ります。1800ガバス以上の表示のあるアイテムへの応募には、編集部から送られたメタリックガバスが必要です。補助券ガバスだけでの応募はできません。









※補助券ガバスをメタリックガバスに取りかえることはできません。

※今週号の応募の締切は1993年6月11日到着分まで!!

ARCADE MANIAC

アーケードマニアック 第118回

ツクダオリジナル

1986 SUCCESS

Super Othello

文責：渋谷洋一

協力：漆原龍之介

『スーパーオセロ』はサクセスが'86年に発売したユニークなオセロゲーム。ルールはもちろん誰でも知っている馴染み深いオセロそのもので、白と黒の丸い駒を用い挟んだ駒を裏返して自分の駒にするという単純なもの。このゲームは段位が設定されていて、7級から3段まで、自分の技量に合わせて楽しめるようになっている。

だが、たいていのプレーヤーは早くも初めの7級で根を上げることになる。コンピューターの強さは並ではない。ただ単に駒を並べていては、いくらやっても勝てないだろう。サクセスは'84年に『オセロ』というシンプルなオセロゲームを発売していて、このゲームはその続編となる。オセロの思考ルーチンがさらに強化されたに違いない。前作にもあったが、このゲームでは〝待った〟が3回きく。〝待った〟を使うと、直前の相手の手が無効になるが、それでも7級に勝つのは至難の技だ。

さらに戦況に合わせて画面右上に表示されているオセロ博士が、憎たらしい言葉を吐いてくる。「まだまだ、だな」だとか「そろそろ、わしの勝ちかな」といったプレーヤーの神経を逆撫でるようなことをプレーの最中にボツリ、ボツリとしゃべって挑発してくる。

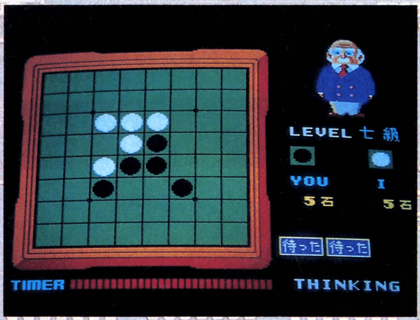
だが、悲しいかなコンピューターの性で、こちらが同じ手で打つと必ず同じ反応が返ってくる。それなりの投資が必要だが、何度もくり返していくうち、勝利のパターンが次第に作られていく。一度勝ってしまえば、あとは同じ手順で駒を進めれば、同じ手順で反応が返ってきて、同じ手順で勝利する。さらにそのパターンを窮めると、ゲーム序盤で全部の駒を自分のものにしてしまうということまでできるようになる。だから一度でも、まぐれでいいから3段のオセロ博士に勝つことができれば、同じ手順で駒を運ぶことで何度でも勝利することができる。

サクセスはさらに'90年に『究極のオセロ』を発売している。これも7級からはじまる段位のあるものだ。対戦者はその段位によって変わってくる。最初の7級ならば、無邪気な子供が相手。だが、子供というビジュアルにごまかされてはいけない。強さはオセロ博士級で、かなり手強い。

こいつに負けてしまうと、プレーヤーの強さの診断結果が画面に勝手に出される。「人間失格」……。ここまで、ゲームにいわれては、どうだろう。怒って、コインをもう一枚注ぎ込むのか、それともあきらめて2度とやらないか……。貴方ならどうしますか。

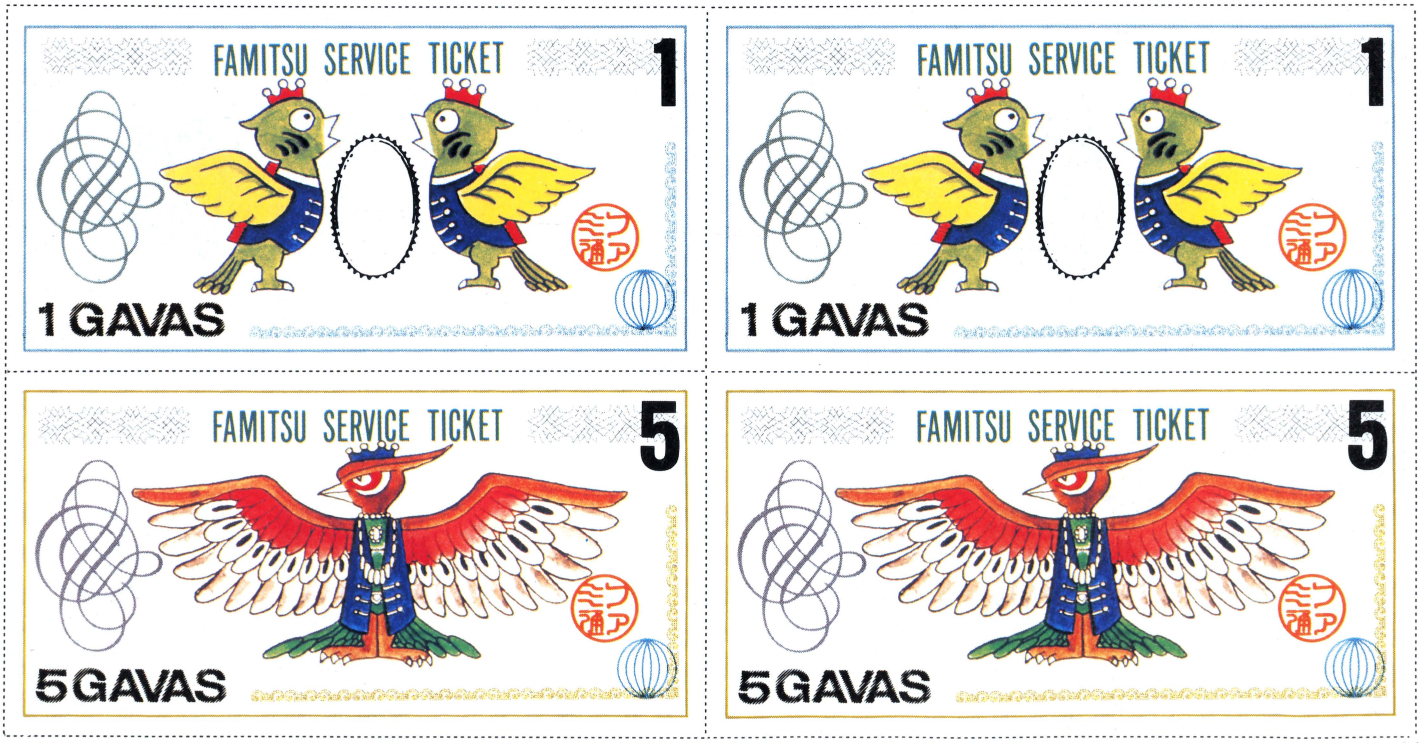


➡ルールはもちろん、誰でも知っているオセロそのもの。白と黒の丸い駒を用い、挟んだ駒を裏返して自分の駒にする。しょっぱなの7級から異常に強く、めげる。



⬅画面右上に、対戦するオセロ博士の全身像が見える。さらに「まだまだ、だな」だとか「わしの勝ちかな」などといったセリフを戦況に合わせてしゃべってくる。

※補助券ガバスはメタリックガバスとは取り替えられません。



元祖 水玉本舗

イラスト 水玉螢之丞

今週のおテーマ：メタルマックス2（第3回）



またまた問題です。水玉先生の年齢は？

LETTERS 伝言板

去年の伝言板でも指摘したのだが、"暖かくなってくると、自販機からHOTの飲み物がなくなっちゃう問題"が、いっこうに改められる気配がない。早くもみんなCOLDに代わっちまったぞ。

そろそろ"気になる木"も気にならなくなってきました。ほかの木を紹介してください。

（神奈川県　A.K.F-12　16歳）

それじゃ、"気が気じゃない木"ってのはどう？　枝なんか腐れ落ちちゃってて、いまにも倒れそうな木。かなり気が気じゃいなと思うんだが、日立さんどう？

奇なる木、飢餓なる木、黄ばんだ木、希薄な木、既存の木なんてのもいいかなと思ってきた編集者

4月23日号の編集者さん、ようこそ与野市へ。埼玉県与野市民81096人（4月1日現在）を代表してお出迎えいたします。なお、クリーニングは白光舎クリーニング店（我が屋）へどうぞ。ファミ通編集部員だと言えば、なにかいいことがあるかもしれません。

（埼玉県　桜井博朗　17歳）

うむ。出迎えごくろう。おかげで、私も晴れて与野市民と相なった。与野市の人口が3月1日現在より350人ほど減ってるのが気になるが、まあいいだろう。それはそうと、与野市はよいな。余はお気に召されたぞ。全国で8番目に小さな市というだけあって、市役所も郵便局も警察所もスーパーも、なんもかんも近くに建ってるもんだから便利便利。なんせ端から端までの距離だって、そうたいしたことないからね。おまけにこんな小さいくせに、JRの駅が4つもあるもんだから極楽極楽。いやぁ、みんなも与野に住みなよ。

大多数の読者を置き去りにして、ローカルな話を続ける編集者

自分の書いた文章より、編集者さんの返事のほうが長いと、編集者さんを翻弄したようでうれしい。

（愛知県　磯部伊楚子　21歳）

へえ。

意地で返事を最小限にしたのはいいけど、けっきょくこの名前の部分がこんなに長くなっちゃって、ほとんど意味がないんじゃないかなと心配しつつも、あきらめ半分の編集者（また翻弄されたの？）

たまには大阪弁で返答してやって紅？

（兵庫県　フライパンマン）

そないなことを言われても、わいは産まれも育ちも関東の人間やからな。大阪弁はわかりまへんのや。ええかげんな大阪弁を書くと、苦情の投稿がくることやし……。ちうことで、ジャジャーン!!　標準語を大阪弁に変換するコンピューターのプログラムを手に入れてきたで。いま、みなはんが読んでいるこの文章は、わいが標準語で書いた文章を、そのプログラムを使って大阪弁に変換したものなんやこれがホンマに。気に食いまへんトコがあったら、そのプログラムに言っておくんなはれ。

責任転嫁もはなはだしい編集者

このはがきは、厳選された一、二級のパルプのみ使用されています。

（和歌山県　ハッチ高痔　14歳）

この伝言板のコーナーは、厳選された一、二級の編集者のみ返事を書いています。

ほんとは先日の三級検定試験に落ちた編集者



飯島愛と飯島恋と飯島直子と飯島真理の違いを教えてください。

（神奈川県　居酒屋パート3）

では、懇切丁寧に教えてやろうではないかいな。まず、いちばん垢抜けないのが、飯島真理。フォーク歌手だな。声優もやってたな。いまは不明だ。飯島直子は熱湯コマーシャルの申し子。飯島恋と飯島愛は同一人物という説あり。おっぱいはシ〇〇ン注入で急にデカくなったとのウワサもある。ひと

重だった瞼は、いつの間にかふた重瞼になっているんだな。昔はもっと、幼児体型の子どもだったのに、妙に細くなった気がする、とエッチな本の編集者が言ってた。

飯島愛のダクションの人間に殺されるかもしれない編集者

うちのばあちゃんの笑い声は、3軒くらい先の家まで聞こえます。

（神奈川県　ドン鶴見川　18歳）

ヌルすぎます。編集部の山本エビ天の笑い声は、8軒先のマリヤ書店で、ジャストババアからおつりをもらっているときにも聞こえてくるぞ。こうなると、ほとんどサイレンだな。まあ、「悔しかったら勝負してみろっ」と、ばあちゃんによろしくお伝えください。

エビ天には劣るが、それでも笑い声がうるさい編集者

だれかボクと毎週この誌面を利用して文通をしましょう。13歳から15歳の少年少女がいい。話題は何でもよいです。ふたりでガバスをもらい、いや友情を深めあいましょう。ちなみにボクは卓球部員です。プラモが好きです。

（神奈川県　バンゲリングベイ・ヨコハマ　14歳）

よしっ!!　もしうまいこと相手が見つかったら、誌面で公開文通することを認めよう！　ただ、あれね。文通相手は女性に限るってことにしよ。男どうしの文通を読んでも、おもしろくないもの。

んで、さっそく文通相手を募集するわけだけど、せっかく誌面で公開文通するんだから、相手を決めるときも誌面を利用しよう。バンゲリングベイ・ヨコハマ（長ったらしいので、以下バン・ヨコ）くんと文通してもいいよっていう人は、伝言板係まではがきを送ってくれ。その後、応募されたはがきを誌面に掲載（応募者多数の場合には、申し訳ないが編集者Mの第1次審査を通過したはがきのみ掲載）。今度はそれを読んだバン・ヨコくんが独断と偏見で文通相手を指名して、めでたく文通開始っていうシステムね。お互いに相手の本名も住所も知らないままに、他人に見られながら文通するなんていう機会はそうあるもんじゃないからね。いいかもしんないぞ。

誌面での文通という性質と、バン・ヨコくんのお好みを考慮して、応募者は以下の条件をすべて満たしている人に限るということで。

①女性であること。オカマは不可。
②13歳から15歳であること（応募者少数の場合も考えられるので、それに近い年齢の人は応募してみるのも可）。
③文通の内容を編集者にはもちろん、ほかの読者に読まれても文句を言わないこと。
④他人に読まれるのを承知で、赤裸々な自分を表現できること。
⑤この先しばらくのあいだ、文通の投稿を続けることが可能なこと。
⑥打ち合わせなどのため、編集部から電話をかけることもあるかもしれないが、それでも平気なこと。
⑦バン・ヨコくんの知り合いじゃないこと。

以上、ちょっと条件が多くなっちゃったが、「私、全部の条件を満たしてるわ」って人は、どしどし応募しちゃってくれ。もちろん、掲載するごとに毎回1000ガバスを進呈するぞ。応募の締切は6月30日到着分まで。よろしくねん。

またくだらないことを始めた誌面文通実行委員会会長の編集者M

冗談で『真・女神転生』に、コマネチオという敵が出てきた」と友人に話したら、「オレも見た」と言い張った。ウソから出た誠でした。（茨城県　うにお　17歳）

そういう場合は、ウソから出た誠とは言わないでしょ。どちらかというと、ウソがウソ呼ぶ殺人事件、じゃなかったウソが呼んだか銭形平次、ちょっと違ったキ・ミ・ノ・エ・ンでもないな……。

泥沼にハマっていく編集者

いまだから明かしますシリーズ。ボクは5歳のときに、笛つき仁丹を万引きしました。なぜかというと、当時は笛つき仁丹は子どもたちの必需品だったのです。だからどうしても欲しかったボクは、ションベン臭いパンツのなかに入れてしまいました。駄菓子屋のおばさん、ゴメンナサイ!!

（香川県　ワープロ小僧　20歳）

いまだから明かしますシリーズその2。ボクは10歳のときに好きだったあのコの縦笛の、口をつける部分をなめまくりました。T子ちゃん、ゴメンナサイ!!

いまだから明かしますシリーズその3。ボクは11歳のときに、好きだったあのコの縦笛とボクの縦笛を交換しました。T子ちゃん、ゴメンナサイ!!

いまだから明かしますシリーズその4。ボクは14歳のときに、みんな部活に行って誰もいなくなった教室で、好きだったあのコのセーラー服の匂いをかぎました。T子ちゃんゴメンナサイ!!

いまだから明かしますシリーズその5。セーラー服の匂いをかいだあと、いつもT子ちゃんが座っているイスに、熱くなったアレをこすりつけました。T子ちゃん、ほんとうにゴメンナサイ!!

いまだから明かしますシリーズその6。セーラー服の匂いをネタに、その後3ヵ月間はひとりでいろんなことをしました。T子ちゃん、なんと言っていいかわからないけど、とにかくゴメンナサイ!!

謝ってすむ問題じゃないんじゃないかと、だんだん不安に駆られてきた編集者

べーしっ君

テレ東「いい旅・夢気分」をよくみる　荒井清和



夏だって、喫茶店に入ってホットコーヒーのひとつやふたつ、飲むこともあるでしょ。なのになんで、自販機からはHOTがなくなっちゃうのかなあ。ほんの一角でいいからさ、HOTの缶コーヒーを残してよ。ねえ、メーカーさん。

おたよりのあて先は164ページ、伝言板係まで。なるべくはがきで送ってね。採用されたかたには、1000ガバスを進呈します。

Begin to Oh! Shu…

美・人・と　お　習　字



ファミ通町内会

FAMITSU CHONAIKAI

今年は結婚ブームがくると誰かが言ってたな。よし、結婚だレッツゴー！（相手なし）

2000ガバス　金のつやつや賞

吸い乳（スイッチ）
by 噛みちぎれ！

東京都　オハヨウのムスメ

ヘイ！　その歳でまだママのオッパイ吸ってやがんのかよ！　……同志よ。

1500ガバス　銀のつやつや賞

職業ーグラジエーターー（卒業ーグラデュエーションー）
by 筋肉バトラー

鳥取県　うしまたにんげ

『激突！アメリカン筋肉バトル』に登場する人だな。アメリカン憧れの職業。

各1000ガバス　アニキな人々



大阪府　てんぷら

くっ…婆ァ、部屋代は？、いえ、一銭も…
by（ストトーエアダイバーし）

どういうシチュエーションか考えてみよう……うっ！

茨城県　億秦

ああ…いやん　そぉ〜〜と♡（アイアンソード）
by 初めての人

そぉ〜としたらどうなるのかレポート255枚提出すること。

広島県　ババタ

パンスト寒くない（ファーストサムライ）
by ぜんぜん

男用パンスト（頭部装着用）がないのは悲しいのう……。

愛知県　安藤旬一

野茂だろう、献血（桃太郎伝説）
by ジュースがもらえるよ

献血車から出るとき、血のりを口から流すと嫌がられます。

各500ガバス　予選通過のみなさん

テカルボーズを送ってきたフィルムは17歳。青々とした自分の頭を見て思いついたのだろう（予想）。**ホモから不倫へ**のきった辰気は年齢不祥だが、やはり実体験からきているお習字なのだろう（これも予想）。**田原誠山、パンツ、パクる**も……じつは、「一生の不覚、生かしてはおかん」と本人が言っております（かなりウソまじり）。ついでに**HOT下剤**とか**赤チンヨーチンタムシチンキ**も実生活の一部からとったに違いない。無理やりですね。スマン。

愛媛県　フィルム

テカルボーズ（デュアルオーブ）
by 九千七百円!!

大分県　きった辰気

ホモから不倫へ（細川ふみえ）
by 超兄貴2発売希望

宮城県　いかのチーカマ

田原誠山パンツパクる（龍騎兵団ダンザルブ）
by しみ

愛知県　浜野保幸

赤チンヨーチンタムシチンキ
By 三種のチンキ

秋田県　BURUPON

HOT下剤（法と経済）
by 便所

広島県　岩ちゃん

待てよ!!パトラッシュ（メテオスマッシュ）

まちがい週間実施中

まちがい週間です。誰が何と言おうがまちがい週間です。もちろんこのページだけですが、何ヵ所かわざとまちがえてます。ホント、わざとですってば、ダンナ。このページだけですよ。ほかのページは誤植なのであたしゃ知りません。ホントにわざとですよ、信じてくださいぃぃ……。

GAVAS 各500ガバス 大予言

『T.M.N.T』の次回作にはヤスクナルドが加わる予定。

神奈川県　吉田洗車

●選評　町内会が入手した情報によると、レオナルド熊が加わるとのこと。ほんとほんと。損はさせませんぜ、ダンナ。うへへ。

『ストリートファイターⅣ』はポリゴン使用でどの角度からも凝視可能。春麗ファン激増。

千葉県　少年あべし

●選評　スピニングバードキックを上から見るんだな。ブランカを下から見るってのも、新鮮な感動があるかもしれんぞ。

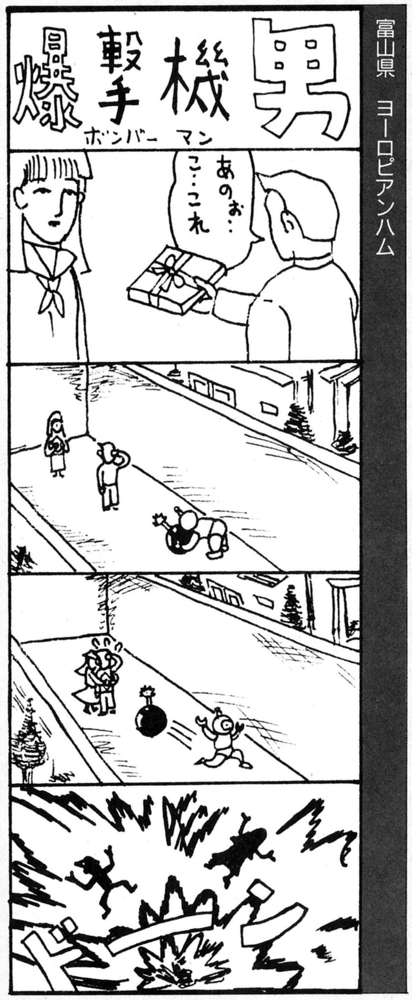
おたより募集（縮小版）

しつこいとお重いでしょうが、あ、まちがい、お思いでしょうが、また募集しちゃいます（弱気）。今回のテーマは"野望"です。野望に関することなら何でもいいです、はい。あ、ほかのテーマも随時募集していますので、ホント、お願いしますよ。これ、この通り、頭下げちゃいます。野望関係は、ファミ通町内会"野望"係まで。コーナー不明や新企画などは"その他"あてに送ってください。

GAVAS 各1500ガバス 読者の4コマ

富山県　ヨーロピアンハム

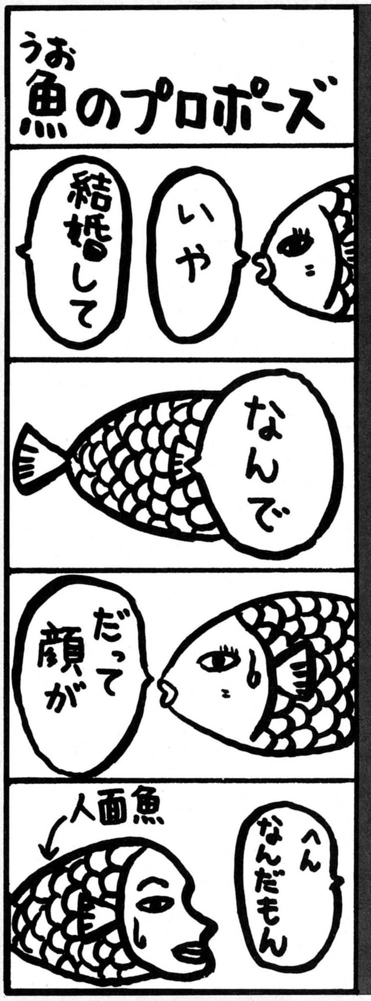
世の中にドラマなんて存在しないんだ……。
この世は人情紙風船……さらばっ!!



●選評　いやいやいや、青春のひとコマっちゅうやつでんな。ええのう、若いモンは。がっはっは！（オヤジ風）

東京都　天辺若丸

オレはいま登校に凝っている。あ、瞳孔のまちがい。あれ？　そうそう、投稿っすよ。



●選評　ちょっと古いネタ。しかもほのぼのした内容である。ほのぼのフェチにはたまらない一品となっています。

GAVAS 800ガバス 人生設計

幼いころチョコモンキーに
誘拐され11年後に保護される
その後アメリカに渡り諜報員
になるが重要書類を掃除機で
吸いとってしまい永久追放
そして10年の修行を積み
投稿戦士として
みごと返り咲くのだが
ゲーム帝国のオヤジに
ロリコンアニメ制作現場
密着取材の刑を受けて
帰り道であえなく事故死
しかも墓石の名前部分が誤植

東京都　51式草薙Ⅱ型改

●選評　悲観的な結末を迎える人生設計が急増。今年の流行なのか？　じゃ、今年は悲観的でウッドボール！

GAVAS 各500ガバス AKASAKA(回文)

妻買わず居合い抜き、どんと浮き縫い、会津若松

千葉県　高木ヴー

板や石を使い、かつ惜しい屋台

大阪府　てんぷら

おたより待ってま～す！

ワイモ続報

ワイモ（YMO）なる謎の団体が256年ぶりに活動を再開したらしい。以前、道具を使うとお伝えしたが、その道具の正体は音の出るものと判明した。当局筋の情報によれば、ギーターと呼ばれるとも、ドーラムーと呼ばれるものとも言われている。また、構成人数は1～9万人、リーダーみずからも活動しているとの噂だ。目撃者の山田さん（58）は「すごい」と語っている。続報を待て。

■俺たちはいつも茶畑に熱い視線を送っている。だから受け止めてマイハーツ!

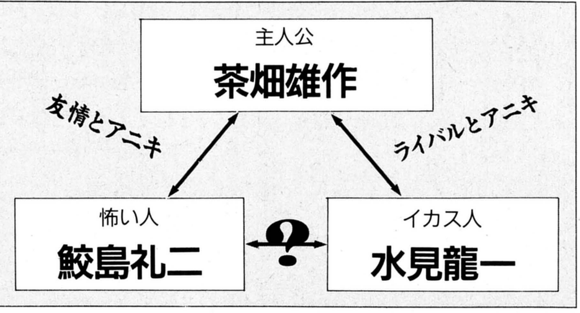
町内会特別企画 いま噂の茶畑のスクープ&あと何かのお話しだ

アニキとアネゴに揉まれる茶畑の現状を分析!!

ついにやりました。世界初です。『あそびじゃないの』の独占スクープに成功しました。いま全宇宙、いや全次元のナウなヤングにバカウケのとれんでぃーマンガ。犬もワンダフルだワン。というぐらい、ホントに凄い人気なのだ。

ところがである。世のなかにはこの至福のマンガを解さない、一部の不穏分子がいるんだな。なんて愚かなことでしょう。そんなヤツラに鉄槌をくだすのがこの記事の目的だ。内容は茶畑の属性から、彼をとりまく魅惑の人びとの愛情、さらに作者の啓示まで。これを読めば、もうあなたは天国の住人!? つまりは昇天だ。アドレナリン噴出しながら読むと吉です。

『あそびじゃないの』に見る男たちのヒエラルキーと愛



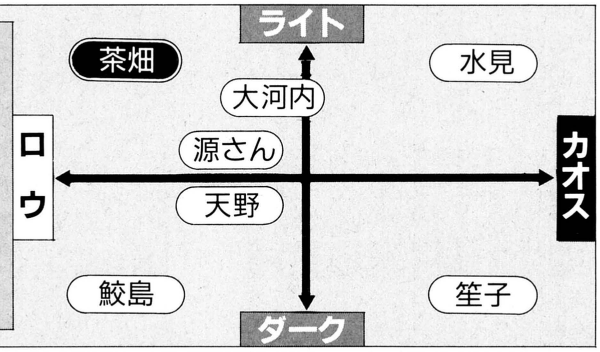
作者に聞け!!

●岡崎先生に聞いてみました。

お題「私と茶畑」
私は連載当初、茶畑くんが『あそびじゃないの』の主人公だなんてちっとも思ってなかったのでした。鮫島さんも存美も、宮岡先生がきっちりイメージ画を描いてくださったのですが、なぜか茶畑くんのは無かったのです。ストーリーだって1話目から鮫島さんと存美さんがメインだったし……。3話目の原作をいただいたとき、担当の永瀬さんを通じて茶畑くんが主役だと聞かされ、私はヒジョーにたまげたのでした。茶畑くん、主役は君だ! 君こそスター! ミテケロミテケロ♡

●選評 岡崎つぐお。代表作に『ただいま授業中』(小学館)などがあるぞ。

取材でここまでわかった!? 登場人物の種族と属性調査



世界から茶畑へ。応援の言葉が届いたぞ

GAVAS 各800ガバス

おかあさまへ。ここに掲載した投稿作品は本来の目的とは関係なく、まるで通販広告の体験記的なアレで使用されたものばかりです。担当編集者の盲目的な愛情がそうさせたのだと、笑ってやってくだされば幸いです。なお、ほかのページは安心してご使用できます。



秋田県 アンドレー

●選評 燃えているか? もっと燃えろ! 日本でいちばん熱いマンガは『あそびじゃないの』だ!



東京都 石黒修

●選評 コメントがないぞ。もっと語れ。茶畑についてもっと語るんだーっ!



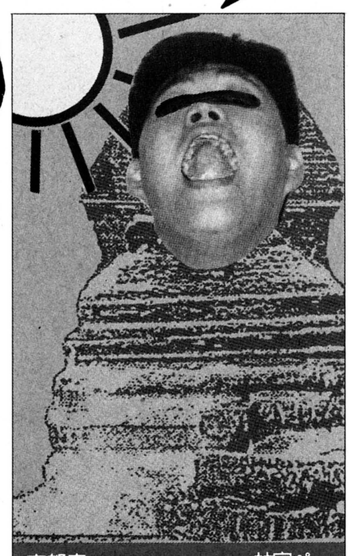
広島県 ケムマキ

●選評 ハモれ。もっとハモるんだ! 日本でいちばん調和しているマンガは(以下略)。



埼玉県 イペッテ

●選評 ソフトの開発には秘密が必要。茶畑の珠玉った企画書の秘密を守れ! 頼んだぞ。



京都府 林家ぺー

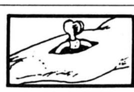
●選評 スフィンクスも思わずうっとり。茶畑には性別国籍年齢さらに無機質のボーダーを超えて魅了するアレがあるのだ。

ガンダムも立った!

熊本県 モンプチ

●選評 そーかー。なんとガンダムまで茶畑のために立ち上がってくれたのか!? えっ違う? そんなことを言わずにぜひ、応援してくださいよ。ねっ、ねっ。

茶畑ファンクラブの不条理



『シジフォスの神話』という小説があります。なんの罪を犯していないシジフォスが罰せられ、山の上に岩を運ぶ……。神の存在する不条理さを解いた作品なのですが、しかし世間にはもっと理不尽なことがあります。それは茶畑にファンクラブがないことです。あんな好青年をほっとく手はないと思うのですが……。

■茶畑さん、最近なんだか影が薄い気がするんですけど、ファンのひとりとしてはもっともっと活躍してほしいと思います。水見や鮫島なんかに負けている場合じゃないぞ!(東京都 Mさん)

■はやくりっぱなゲームデザイナーになってください。ヒット作ができたらウチがヘッドハンティングしますので……。(某ソフトハウス)

私の報告書 Watashino Houkokusyo



GAVAS 各555ガバス

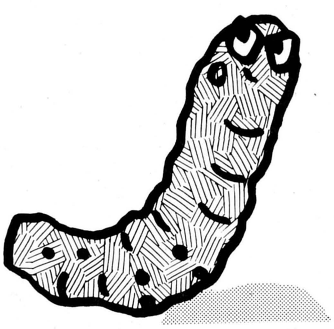
◎友人のHは**快楽主義**者です。
大分県　ターザン鈴木

◎何があろうと、このコーナーの常連**だけにはなり**たくない。
三重県　坂輝彦

◎大仁田厚は**絶対にM**だと思う。
福島県　桜桃太郎

◎そう言えば取材のとき、やたらとSMの話をしていたような気が……まっ、**気のせい**か。
東京都　本誌フェイス担当者

◎家の水道からは黄色い水が出てくる。**助けて**くれー。
栃木県　ハム魔人



◎**ねずみっ子クラブ**はあきた！
北海道　人造人間21号

◎ファミ通のメカフェチバカ一代の**スタパ斎藤**は、太平シローにメチャ似ていると思う。
山梨県　穴水●士

◎フジテレビの『ウゴウゴルーガ』のエンディングで、ウゴウゴの着ている着ぐるみは、白魔導士のクルルと**ペアルック**ではないだろうか？
岩手県　伊藤康弘

◎アメリカ映画に出てくるおデブちゃんは、いつも**チョコを食っている**ような気がする……。
埼玉県　ムーディー渡辺

◎『**ミシシッピー殺人事件**』の1号室と16号室には気をつけろ!!
長野県　荒井注は風

◎千葉麗子先生と獣神サンダーライガーだったら、**ライガーのほうがいい！**
栃木県　イカレタカリスマ

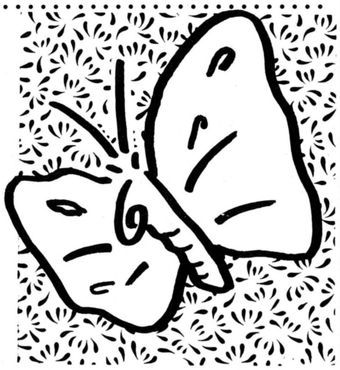
◎そういう人を待っていました。これからの時代、**色気よりバイオレンス**が大切だよね。
東京都　ライガー番編集者

◎路上で**腰くねダンス**を踊っていたら、タイ人に蹴られた。
大分県　ターザン鈴木

◎家の近くのローソンの店員には、**まごころ**が感じられない。
大阪府　理恵子ファン

◎**虚無増**が電車で巡礼していたよ。
茨城県　東急ケーブ

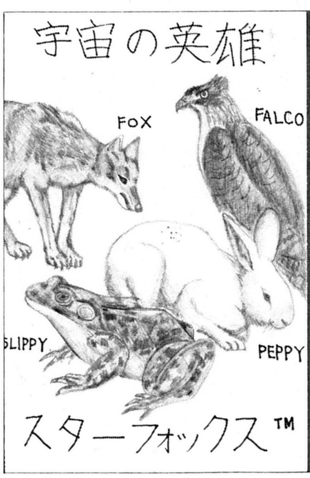
◎**酒臭い**小学生がいたよ。
富山県　ホタルつめつめ





■1週たりとも見逃せない『あそびじゃないの』が読めるのはファミ通だけです

はげましのおたよりは編集部まで



東京都　南青山ガクゾー

投稿のオキテ

◆時代を先取りした今週の町内会はいかがでしたか？
■いま密かなブームを迎えている茶畑を、あらゆる角度から検証。その意外な実像に読者ちゃんもビックらしたことでしょう。
★今後も新たな情報が入りしだい、スクランブル体制で取材したいと思っちゃってるので、こうご期待！　でやんす。
♂話は変わりますが、最近の町内会が変わりつつある。との苦情がたくさん届いています。
※みんな守りに入っているな。ったく、それじゃジジィだぜ。
▼でもジジイは担当者(26)のほうでした。ちぇっ！
φで本題に話を戻すんだけど、写真ネタがマンネリ化しつつあるんだよね。だいたいが裸パターンか顔ぬりパターンばかり。これだけたくさん掲載されちゃうと、なんか予定調和的なんだよね。
♀もっとナウなものを！　といっても難しいだろうから、お題をひとつ。ゲーム機を使ったおマヌー写真を募集するぞ。これを守れば内容は自由。でも分解ものはパスね。
●てなことで、また来週〜。

あて先は
ファミ通町内会各コーナーまで

OH! MY GOD

●４月30日号の緊急速報２『スーハーファミリーテニス』の記事内で、多人数フレーをする際ハドソンのスーハーマルチタップでしか遊べないような表記がありましたが、『スーハーファミリーテニス』は、ヨネザワＰＲ21から発売されているマルチアダフターオートでも多人数フレーが楽しめます。関係者ならびに読者のかたにご迷惑をおかけしたことをお詫びして訂正させていただきます。

URANAI
開運どんコーナー

占う人
福田有宵先生



今週の運勢 5/31[月]→6/5[日]

1月生まれ あれこれ考えるより自然にまかせよう。乗り物などはブレーキ注意。驚くことがあっても期待しないほうがよい。だらけた生活になりがち。3、8、グリーン、茶色、手紙、帽子、木曜、日曜にチャンスあり。

2月生まれ 君子危うきに近寄らず。マイペースで安全に行こう。趣味や旅行の計画が表面化。森林浴は大吉。異性は噂があるが、まだまだ。しばし待て。4、9、白、黒、シューズ、クリスタルガラス、月曜、金曜がよい。

3月生まれ ちょっとひと息。余裕の目でまわりを見よう。悩みやトラブルはだんだん解消の見込み。週末は吉。金運は問題に決着がつくとき。5、10、ピンク色、黄色、シャボン玉、ミニ飛行機、火曜、土曜に福がある。

4月生まれ 順調運。対人関係は相手にあわせ、調子よく。前半は速く、後半はゆっくりチェンジアップでいこう。異性はタイミングよく話しかけよう。1、6、えんじ色、白、ボールペン、ゲーム、水曜、日曜がよい。

5月生まれ 見通しがはっきりしないが、なんとなくうまくいきそう。目下や後輩の協力あり。知恵とユーモアを使って交際面を活かすこと。忘れ物に注意しよう。4、9、金色、白、二輪車、スニーカー、月曜、金曜が吉。

6月生まれ あせらず待てばチャンスあり。4日目が吉。ヘソまがりになると口をきかなくなる気分。週末は吉。異性は女性上位。男性はうまくいかず。1、6、えんじ色、オレンジ色、七つ道具、ボール、月曜、水曜に福。

7月生まれ 慎重運。目立つ行動は控え目に。わからない問題なのにわかったふりをしない。勉強は先生などに相談。異性はロリコンの気配!? 4、9、オレンジ色、アイボリー、ひょうたん、録音用テープ、火曜、日曜が吉。

8月生まれ 今週は困ったことあり。油断してミスをしやすい。言葉たらずで誤解を招く。言うべきところで言おう。失物注意。家庭では不平、不満をもらさないように。2、7、赤、ブルー、版画、お面、月曜、木曜がよい。

9月生まれ 順調。交際面もスムース。相談事は目上か父親に頼むとよい。趣味に夢中になりそう。家庭では家族との会話をなごやかに。異性は男性がもてるとき。2、7、赤、グリーン、匂い袋、走馬燈、金曜、日曜に福。

10月生まれ 平凡。身なりや持ち物でセンスが光るとき。メガネを新調したり、部屋をキレイにしたりするとき。本箱の整理は吉。視力、歯の治療を。5、10、茶色、オレンジ色、コップ、ミニチュアの船、火曜、土曜吉。

11月生まれ 精神面や知的方面が吉。大作を読んだり、展示会や考古学など、日頃の束縛を離れて好きなようにやってみよう。週末順調運。本を読むことは吉。3、8、赤、グリーン、ダルマ型のもの、本、木曜、日曜がよい。

12月生まれ 小さなことにこだわりやすい。寛大な心と冷静な判断力が必要。外出のときは足元と車に注意。勉強は偶数日がよい。金運期待できず。5、10、黄色、ブルー、リバイバル品、スケートボード、月曜、土曜が吉。

ハープ占いの人やトイレットペーパー占いの人をテレビで見かけないが……。

迷える子羊救済

僕は『セーラームーン』に登場する水野亜美ちゃんを、心の底から愛してしまいました。アニメの世界の女の子を愛してしまい、毎日苦しくてしかたありません。一生愛していくべきでしょうか?(滋賀県　水星の衛星)

最近なかなか人気の高い番組と聞いております。自分の理想、イメージ、共通性などを、作中の人物に見いだし、ふくらませ、心引かれることは多々あります。易によると、あなたは家庭的で思いやりのある女性がタイプなのでしょう。新しいキャラクター、動き、前向きな態度に引かれているのかもしれません。のびのびと自由で規制の枠を打ち破るような、そして人間味のあるところに感情移入しているのでしょう。今後2年、5年後に女性運があり、もしかしたら恋人ができるかもしれません。それまでは愛し続けましょう。

●はがきを出すときは住所、氏名、年齢、生年月日を忘れずに。データは多いほうがいいのだ。

獣神サンダーライガーのトラブルスープレックス



環 ぼくの友人のN君は学校で会うとすぐにフランケンシュタイナーをかけてきます。しかも必ずぼくを狙ってくるのです。ライガーさんはフランケンシュタイナーをよく使っているので、返し技もご存じのハズだと思います。ぜひとも、その技をぼくに伝授してください。

東京都　池田潤　14歳

弾 しかし、マットのないところでフランケンシュタイナーをかけてくるなんて、凄く危ないヤツだな。できればそいつに「もうやめろよ!」と言ったほうがいいと思うぞ。まあそれが効かないようだったら、しょうがないよね。そんなときは相手がフランケンシュタイナーにきたところで、そのままパワーボムのように叩きつけるしかないな。実際の試合でも見かけたことがあると思うけど、フランケンシュタイナーを返すときにはこの技が非常に有効なんだ。けど危険だから、ホントはお薦めできないんだけどね。

総 今度スーパーファミコンで発売される『新日本プロレスリング』というソフトに、ライガーさんは実名で登場しますよね。そこで思うんですが、自分のキャラクターがどれだけ強いか、ライガーさんも気になっているのでしょうか?

千葉県　マンボウ

遇 もちろん気になっているよ。できればみんなには私のキャラクターを使って、普段では戦えない長州さんや藤波さんを破ってほしいな。もし私のキャラで全部の選手を倒し、最後まで行った人がいたら、抽せんで3名に10ポイントを贈呈しよう。20ポイントたまった人には私が試合に招待するからな。

技は競うものであり、人を傷つけるものではない!

獣神に聞け!



獣神サンダーライガーがキミの悩みにジャストミートあて先は編集部ライガー係だ。採用者には1000ガバスを贈呈。またポイントが20たまると、試合に招待するぞ

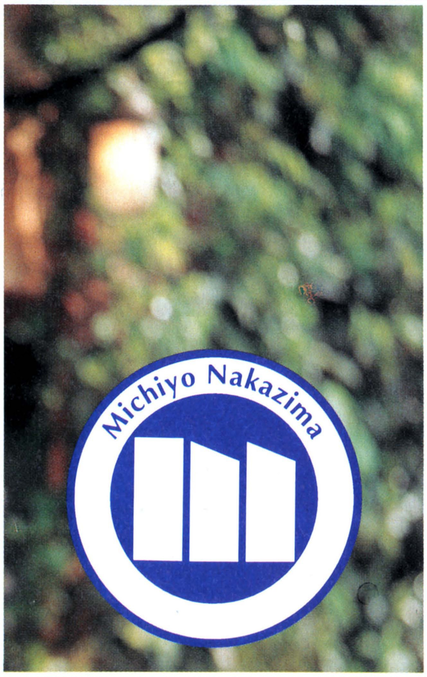


Michiyo
中·嶋·美·智·代

PHOTO/中村誠作

スタイリスト 片爪千香子　ヘア&メイク 赤石澤麻友美




Michiyo Nakazima





interview

──『ピーターパン』の東京公演を終えて、いまはひと安心てとこ？
美智代　気持ちは落ち着きました。
──宙づりになる感覚っていうのはどうだった？
美智代　衣装の下にハーネスっていうのをつけてるんですね。そのハーネスにすごく体をしめつけられてて。第一幕中はずっとつけて演技しなければならなくて、私の演じるウェンディは第一幕がいちばん出番が多くて、すごく大変だったんですよぉ。
──相原勇、沖本姉妹と3人のピーターパンが存在したわけだけど、ウェンディとしては誰のピーターパンが演じやすかった？
美智代　セリフがそれぞれのピーターパンによって変わってくるからいちばん大変だね、ってよく言われちゃうんですけど、それは違うんですよ。3とおりの芝居をしなければならないけど、芝居に入ってみると、それぞれのピーターパンが私を引っ張ってってくれるんです。私にも伝わる芝居をしてくれるから、すごく私も感情入れやすくなって。どのピーターパンも演じやすかったですよ。
──とちったりしなかった？
美智代　ありました(笑)。私ってすごい笑い上戸なんですよ。稽古場とかでもゲラ子とか言われちゃったりして(笑)。相原勇さんのときだったんですけど、あるところで、もうどうしてもおかしくておかしくて、笑いがとまらなくなっちゃって(笑)。私はもう耐えられなくって、吹き出しながらセリフを言っちゃって。
──何がそんなおかしかったの？
美智代　私のセリフがワンテンポ遅れたのが原因なんですよぉ(笑)。
──このあと『ピーターパン』は大阪、名古屋と続くわけだけど、何かしようとしてることってある？
美智代　東京公演を振り返ってみて、自分ではこうしておけばよかったっていうのはないんです。でも東京公演以上のものは見せたいなって思うし、いちばん最後の公演までには完璧なウェンディを目指したいですね。中嶋美智代のウェンディはいいな、って思われたいです。

――ではニューシングルの話に移りましょう。今回のシングルはどんな歌なんでしょう？

美智代　詞の内容的には、男の人が女の人にアプローチし続けてたんだけど、女の人はその男の人に興味がなかったんですよ。でも、いつのまにか好きになっちゃってたんです。本当に好きになったときには、その男の人は去ってしまってて。たまにいるじゃないですか、すごい好きなんだって言ってても、その女のコが自分のところにきちゃうと、バイバイって行っちゃう人って。そんな詞なんです。

――曲のテンポがかなりスピーディーだよねぇ。

美智代　前回の『恥ずかしい夢』から、それまでの歌とは違った路線になったっていうか。

――かわいらしい感じから、一気にカッコイイって感じになったっていう印象を受けるんだけど……。

美智代　守ってあげたいっていう中嶋から、ひとり立ちしてもう私は大丈夫っていう中嶋になりつつあるって感じですね。

――今後歌の展開はどうなるの？

美智代　当分のあいだは、こういうような路線で行きます。いままでは、おとなし目のタイプの歌を歌ってきたけれど、今回のような歌もいいと思うし、曲の幅が広がればいいなと思うんで、みなさんにもこの曲になじんでほしいな、と。いままでの中嶋のイメージを持ちつつも、こういう中嶋もあるんだってことを知ってほしいですね。この歌についていけない人のためにっていうわけでもないんですけど、カップリングの歌はまたかわいいんですよぉ（笑）。





D A T A

●中嶋美智代(なかじまみちよ)
'73年1月2日生まれ　埼玉県出身
血液型：A型　B78-W57-H83

●5月21日に発売されたばかりのニューシングル『ちょっと痛い関係』(ポニーキャニオン)。ハードロック的なノリを持つこの曲を聴けば、美智代ちゃんの新たな一面をかいま見ることができるはずだ。

●ミュージカル『ピーターパン』は、7月23日から8月8日までが大阪・近鉄劇場、8月14日から8月31日までが名古屋・中日劇場にて公演。ウェンディに会いに行こう。

●週刊少年サンデー連載されている『今日から俺は!!』のVシネマの第2作目が、7月9日からレンタル開始される。発売は7月25日からだ。赤坂理子に注目!!

GOODS

春になると、5月病がはやるけどファミ通の読者にもうかかってしまった人はいないかな？　もし、かかってしまったら、お気に入りのゲームを思う存分楽しむか、お小遣いで最新グッズを買えば、いい気分転換になって、モヤモヤした気分なんてどこかに吹き飛んでしまうぞ。そうすれば病気なんて一発で治るよね。

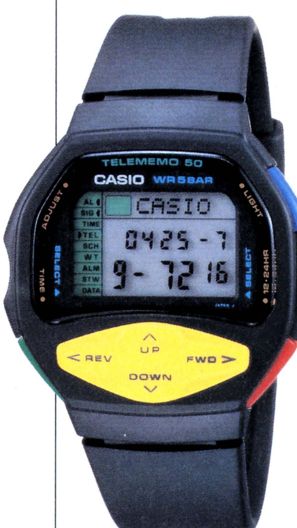
ということで今回は落ち込んだ気分をパーッと解消させてくれるような、五月晴れみたいなピチピチしたグッズを取り揃えてみた。いまは5月病にかかっていない人も、落ち込んでしまったときにそなえて、よく読んでおこう。



⬅5月になってだいぶ暖かくなってきたので、休日にドライブやハイキングなどのアウトドアスポーツを楽しんでいることとおもう。なかには自分たちがアウトドアスポーツを楽しんでいるところをビデオで記録してる人も多いんじゃないかな。せっかく撮ったビデオなんだから楽しく観られるように編集したいという人にはこの『ビデオタイトラー』がお勧め。イラストや文字を書き込んだり、BGMやナレーションを手軽に挿入することができるぞ。**●ビデオタイトラー**　65000円　日本ビクター　☎03・3241・6311



⬆電子手帳を使って、どこでも遊べる本格RPGが発売された。血わき肉踊るストーリー展開なので、いままでテレビゲームで何本もRPGを攻略したことがある人でも十分に楽しめる。**●ポケットクエスト**　8500円　アスク講談社☎03・3267・6868



⬅テレビゲームのコントローラーみたいな操作キーを採用しているのが特徴のデジタル時計。電話帳の機能を搭載している。**●データバンクウォッチ**　8千500円　カシオ　☎03・3347・4830



⬆気分がイライラするときはパズルで心を落ち着けよう。家康や秀吉などの戦国武将を、イラストレーターの毛利彰が描いたジグソーパズルがお勧めだ。歴史ファンならインテリアとしても使えるぞ。**●ジグジャック**　2000円　ヨネザワ玩具　☎03・3861・6361

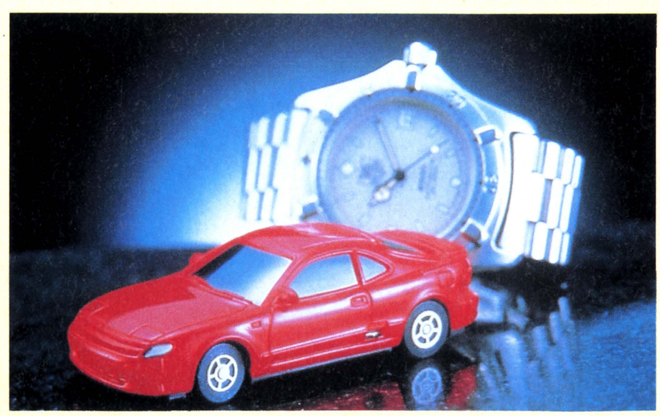


⬅音響製品を小型化・高性能化することに定評がある、ソニーの新作『DATウォークマン』。これだけ小型化されているのにもかかわらず消費電力は従来の3分の1。乾電池公害が叫ばれている現代にマッチしてとってもエコロジー。またDATの命ともいえるクオリティーの高い録音にさらに磨きがかかったのに加え、頭出しやリピートなどの多彩な再生機能を可能にしている。やっぱりこれからはDATの時代か。**●DATウォークマン**　TCD-D7　69800円　ソニー☎03・5448・3311

VERY GOODS

世界最小・手のひらサイズのラジコンカー

勉強やテレビゲームの息抜きにとってもピッタリなアイテムってなかなかないものだよね。ところがこの『マッドチューン』ならば手軽に本格的なレースの醍醐味を味わうことができるので、とってもグッド！　なんといっても世界最小60ミリのボディー（なんと100円ライターより小さい）で大型ラジコンカーに匹敵する動き（前進後退、ステアリングスロットル）が可能になっているのには驚かされてしまう。そのうえ、バッテリーが切れたら、送信機に組み込まれた急速充電機で、すばやくチャージできるのも魅力。勉強机のうえで友だちとタイムトライアルレースを楽しめるなんて、まるで夢のような話だよね。



⬆バックの腕時計と比べれば、いかに小さいかわかると思う。これで最高スケール速度時速350キロ!!　**●マッドチューン**　15800円　キーエンス　☎0726・84・0061

CD

T-BOLAN
Heart of Stone



ニューシングル『刹那さを消せやしない』もヒットして、またまたその人気に加速力を増し、絶好調のT-BOLAN。前作『SO BAD』に続いて待望のニューアルバムが登場なのだ！

出すシングルすべてが、チャートの上位に登場するほど注目されている彼ら。ボーカルであり、ほとんどの曲のソングライトも手掛ける森友嵐士の絶妙なセンスが冴える。『Bye For Now』、『すれ違いの純情』などを含む全11曲だ。

●ZAINレコード/発売中/3000円[込]

ZOO
ZOO FOR SALE



『Choo Choo TRAIN』からヒットシングル『YA-YA-YA』まで、現在までリリースしたシングルすべてを網羅したベスト。

●フォーライフレコード/発売中/3000円[込]

RABBIT
Best of RABBIT 1989〜1993



『Thank you my Girl』でおなじみのラビットのベスト盤。デビューシングルからニューシングルまで全15曲を収録。

●ポニーキャニオン/発売中/3000円[込]

ドナルド・フェイゲン
KAMAKIRIAD



'82年に『ナイトフライ』を発表後、11年間の空白を経てドナルドフェイゲンが帰ってきた。音楽に対する妥協ない姿勢は不変。

●ワーナーミュージック・ジャパン/発売中/3000円[込]

ルーラ
ドラゴンクエストのうた



デビューシングル『結婚ワルツ』が好評のルーラのデビューアルバム。『ドラクエⅠ』〜『Ⅳ』のなかから選び抜いた曲で構成。

●ポリスター/発売中/2800円[込]

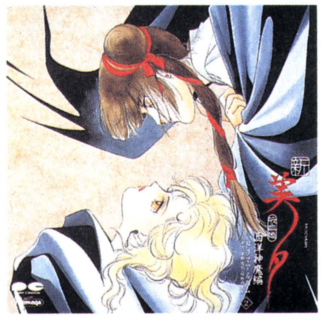
イメージアルバム
やぶうち優オリジナルアルバム 水色時代



小学館の少女マンガ誌ちゃおに連載中の『水色時代』をイメージアルバム化。原作者やぶうち優自身、アルバム制作に参加。

●ポニーキャニオン/発売中/2800円[込]

ドラマアルバム
新吸血姫 美夕 西洋神魔編〜ドラマアルバム2



サスペリアに連載中の同名漫画をドラマ仕立てに仕立げたCDシリーズの第2弾アルバム。オーケストラを用いてます。

●ポニーキャニオン/発売中/2800円[込]

BOOKS

話題の達人倶楽部編
謎のネタ本 アニメ編



他人とうまく話せるようになりたいんだけれど、盛りあがれそうな話題が見つからない……。という人にはこの本がピッタリ。この本には、なぜバカボンの弟のハジメちゃんは天才児だったのかとか、サザエさんが独身だったころの職業はなんだったのかとか、とってもおもしろい情報が満載されているのだ。これで友だちにつまらない奴だなんて思われずにすむぞ。

●青春出版社/480円[込]

加藤礼次郎
めぐみの春



コミックNORAに連載された、マンガ家志望の女の子が作品を描きあげる苦心を描く秀作。

●学研/900円[込]

神崎将臣
ストリートファイターⅡ



『ストⅡ』をテーマにした格闘マンガ。リュウ、春麗などのおなじみのキャラが大活躍。

●徳間書店/490円[込]

そのまんま東
ビートたけし殺人事件



あのビートたけしが殺される、という衝撃的な内容が話題の本が文庫本化されたぞ。

●太田出版/420円[込]

VIDEO,LD



ポリス・ストーリー3

香港娯楽映画の王様といえば、ジャッキーチェン。そのジャッキーの大人気最新アクションムービーが緊急ビデオ化されちゃうのだ。命知らずのようで、じつは計算され尽くした香港スタントアクション。ジャッキーの映画は、いまどきめずらしく家族揃って楽しむことができるんだもの。ぜひ、自慢の大画面テレビで、家族そろって楽しんで欲しいのだ。

●東和ビデオ/96分/6月10日発売/15800円 監督:スタンリー・トン、出演:ジャッキー・チェン、ミシェール・キング、ほか。

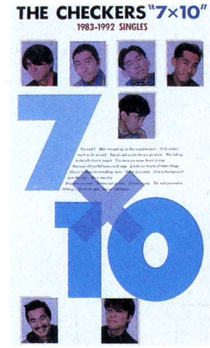
湾岸ミッドナイトII



レーサーデビューを目指してスカイラインGT-Rで特訓中の大鶴義丹。彼が、主演のカーアクション。フェアレディZどうしの火を吹くようなバトルに手に汗握るのだ。

●大映ビデオ/75分/発売中/15800円 監督:小中馨 出演:大鶴義丹、原田和代、森雪之丞、荒木一郎ほか。

7×10 1983〜1992 THE CHECKERS



去年、12月の武道館ライブを最後に10年間の活動に幕を閉じたチェッカーズの歩みをバカスカ収録したビデオなのだ。解散コンサートの模様、ビデオクリップも大収録してある。

●ポニーキャニオン/90分/発売中/8738円 収録曲:星屑のステージ、ギザギザハートの子守歌、涙のリクエストほか。

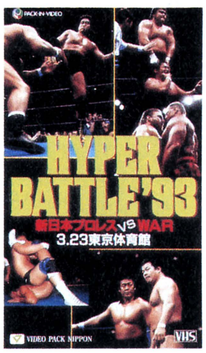
ミノタウロス/電気GROOVE



昨年11月、熱狂のうちに幕を降ろした電気GROOVE初の日本武道館ライブの模様をバッチリ収録したカンドービデオ。アルバム未収録『BASS』を収録してます。(禁)見逃し。

●キューン・ソニーレコード/60分/発売中/4660円 収録曲:スネークフィンガー、電気ビリビリ、アルファベットでBASS、ほか。

ハイパーバトルIN東京体育館



3月23日に東京体育館で行なわれた、WAR対新日本プロレスの全面対決。この長州、藤波組に石川、天龍組が両団体の威信をかけてぶつかる。勝ち名乗りはどっちが受けるッ?

●ビデオ・パック・ニッポン/100分/発売中/9800円 出演:長州力、天龍源一郎、藤波辰彌、石川敬士、木戸修、ほか。

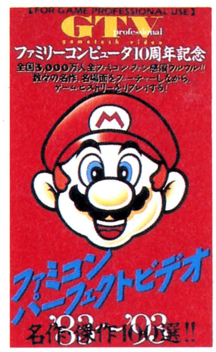
アップフェルラント物語



『銀河英雄伝説』生みの親、田中芳樹が独自に描き下ろしたアクションアドベンチャー巨編。20世紀始めのヨーロッパを舞台にくり広げられる少年少女の大冒険の物語だ。

●徳間ジャパンコミュニケーションズ/90分/発売中/8544円 監督:湯山邦彦、音楽:モーガン・フィッシャー、原作:田中芳樹

ファミコン パーフェクトビデオ'83〜'93



ファミコン生誕10周年を記念して発表されるビデオだ。あんなゲームからこんなゲームまで一刀両断一網打尽。女子高生の恥ずかしいプレーてな、なまめかしいコーナーまである。

●日本レンタルシステムサプライ/60分/6月10日発売/5800円[込] 収録ゲーム:グラディウスII、ファミスタ'93ほか多数。

ウルトラセブン メモリアルボックス パート1



ウルトラセブンが三度の飯より好きなかたのためにいよいよ登場。ウルトラセブンLDボックス。パート2は12月発売予定。

●バンダイビジュアル/600分/6月21日発売/CLV/33786円/6枚組

七人のおたく



ウッチャンナンチャンのカルトなムービーが早くもLDになってしまうのだ。赤ちゃんを奪い返すためのおたくの活躍。

●ポニーキャニオン/100分/6月18日発売/デジタルオーディオ/CLV/5728円

いつかギラギラする日



ギンギンガンガンのカーアクションが話題の作品がもうLDになっちまった。劇場でみれなかった、もう一度見たい人に。

●バンダイビジュアル/!08分/6月21日発売/デジタルオーディオ/CLV/5728円

MAXISM/MULTIMAX



CHAGE率いるMULTIMAXが、'92年12月に日本武道館で行なったライブをデジタルオーディオで雰囲気までも完全収録。

●東芝EMI/60分/発売中/デジタルオーディオ/CAV/5340円

MOVIE

WRITER：渡辺真紀

幸福の条件

監督／エイドリアン・ライン
出演／ロバート・レッドフォード
デミ・ムーア

この映画は、100万ドルのためなら、夫以外の男性と一夜を過ごせるか？　という挑発的なテーマを題材にした、ちょっとエロチックなラブストーリー。

建築家の若い夫婦が不況のあおりをくって40000ドルの借金をかかえこむ。その金がないと、やっと建てた新居が人手に渡ってしまうのだ。そこで夫婦はラスベガスへ行ってギャンブルに望みを託す。しかし、人生そんなに甘くない。あえなく破産してしまい、お先まっ暗。ところがそこに、妻にひと目惚れした億万長者があらわれ、彼女をひと晩貸してくれたら100万ドルを支払うという。考えた末、ふたりはその申し出を受けるのだが……。

と、映画を観たあとで友だちとあなたならどうする？　と話し合ったりできる内容が大ヒットしたいちばんの理由だろう。

監督はあの『危険な情事』を撮った人なんだけれど、あくまでも今回は上品にまとめられているから、エッチを期待して観に行くと、ガッカリさせられてしまうかも。

でも、億万長者にひと目惚れされる人妻役のデミ・ムーアのデカい胸がチラリと拝めるので、デミファンは必見の作品だろう。

公開中／ＵＩＰ配給







サラフィナ!

監督／ダレル・ジェームス・ルート
出演／レレティ・クマロ
ウーピー・ゴールドバーグ

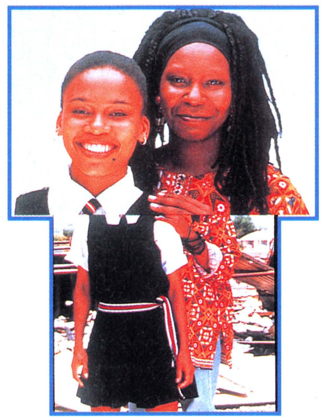
ブロードウェイで２年にも及ぶロングランを記録したミュージカルの映画化だ。舞台は、世紀の悪法といわれるアパルトヘイト（人種隔離政策）がハバを効かす南アフリカ。この悪法、当然子供にも容赦なく、女子校生サラフィナをはじめとした黒人高校生たちがついに怒りの行進をはじめ、その結果悲劇的な惨事を招いてしまう。



驚くべきことに、これは実話ということで、行進のあと、捕まった少年少女が拷問にかけられたということを知ると、暗い気持ちにもなる。

しかし、そこはミュージカルのありがたいところ。彼らの自由を叫ぶ声を、アフリカの民族音楽を活かしてパワフルに歌いあげてくれているのだ。彼女たちのおかげで、悲惨な事実が自由を目指す確実な一歩に思えてくる。

６月上旬公開／ギャガ配給



たま 石川浩司の



第3話 マージャン・パイ子って誰なのよ

はーい、石川くんです。ブルルル。もうそろそろ夏も近いですね。ブルルル。なのに何故寒がっているかというと、ブル。そうです、今、僕はたまのツアーで北海道にきているのです。しかもじつはこの原稿を書いてる今は４月なので、雪も残っていて、なおかつ今回のツアーは、いつも北海道といえば札幌とかの大きなホールばかりなので、たまには小さな町もまわってみたい、ということで、網走、釧路など６ヵ所くらいで、映画館や公民館、お寺などでコンサートを開いているのです。だからグッスン、今週は愛しのＡボタンにはぜんぜん触っていません。じゃあ、地方ツアーには愛がないのかと問われれば、ノン、ノン。じつは（小声で）ハニーのＡボタンには内緒なのだけれども、僕にはＡボタンとは別にもうひとり、恋人がいるのです。その子は、マージャン・パイ子と申します。で、ツアーといえば全国津々浦々の雀荘をまわるのがメンバーの最大の楽しみ。たまの歩く広告塔と呼ばれる知久君（カッパ頭で下駄をはいてる人）はしないのですが、あとの３人は、まー好きだわな。たまに近くに雀荘がなかったりすると、パイだけは持ち歩いているので、誰かの部屋に集合。しかし卓がなくては麻雀はできない。だけどホテルの部屋には机だけしかなかったりする。そこで部屋に飾ってある絵を外し、各自持ちより、それをつなぎ合わせて卓を作ったりしましたごめんなさいホテルの方々よ。そういえば最近はＴＶゲームで麻雀を覚える人も多いので、一時期よりメンバーが集まりやすくなって、こりゃよかとです（但し、ＴＶゲームで覚えた人は、とんでもない所からパイを持ってきたりする）。ちなみにマージャンソフトの中で僕が一番好きだったのは、ファミコンの『ナムコット麻雀Ⅲ　マージャン天国』です。理牌なしの５秒切り、などかなり高等のテクニックが必要で、いい訓練になりました。



それいけ！アイドリスト 3

IDOLIST

final word on idol

ピンチのあとにはチャンスありなんていうが本当？ ピンチだけが続いてる。

今週のコレ

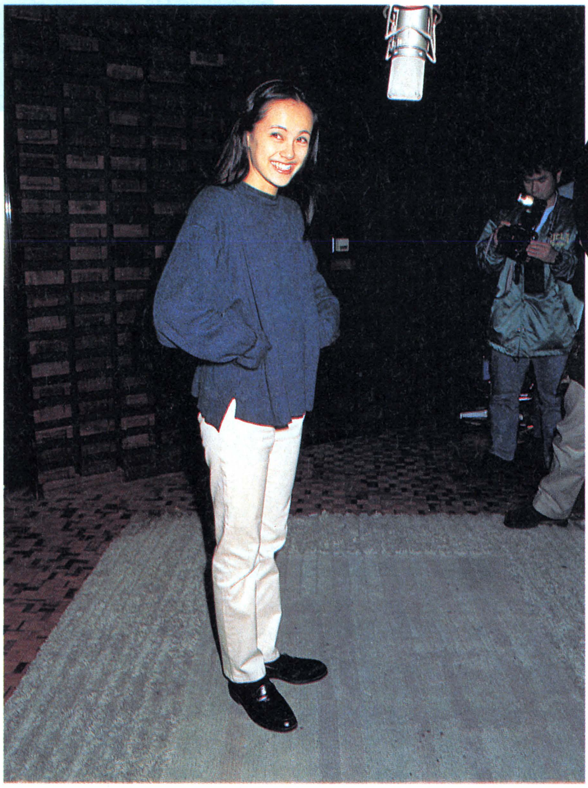
『制服宣言』に続いて、2枚目のシングルが早くも登場。制服をコスチュームとしている彼女たちには、ピッタリのタイトルと曲、そして詞なのだ。



清く正しく美しく
制服向上委員会
●ポニーキャニオン 1000円［込］
NOW ON SALE

1年ぶりにニューシングルを発表する牧瀬里穂ちゃん

「今年は歌の年にしたい」と歌手活動専念!? を表明!



⬆ポニーキャニオンのスタジオでレコーディング中の里穂ちゃん。久し振りのレコーディングで最初のうちは声がうまく出せなくて困った、とか。

⬇「若いときにしか歌えない歌もあると思う」とコメントした里穂ちゃん。



お待ちかね、牧瀬里穂ちゃんの3枚目のシングル『涙のパラシュート』が完成したぞ。前作の『ささげたい、あなたに…』から約1年ぶりのリリースとなるこの曲は、作詞に秋元康、作曲に後藤次利、という強力コンビ。「後藤次利さんの曲ってすごい好きだったんで、今回もやってもらってすごくうれしかったです」という里穂ちゃん。さらに「肩書きは女優なんですけど、今年

▽SEIFUKU KOUJOU IINKAI

制服向上委員会が野外ステージに挑戦!

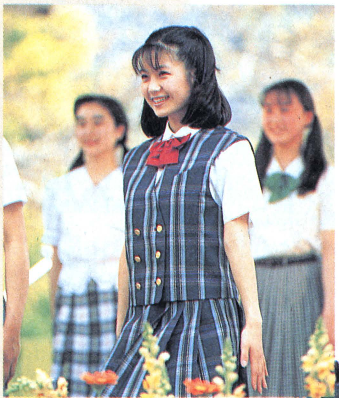
実在する学校制服50点をファッションショースタイルで

4月18日、日比谷野外小音楽堂で開催された"制服の日課外授業編"。太陽の下、2時間以上にわたったこの日のステージは無料イベントとは思えぬほどの充実ぶり。今回の目玉はなんといっても、いままでのオリジナル制服に加え、実在する学校制服50点を紹介するファッションショーが、初めて行なわれたこと。ショーでは、それぞれの学校のデザインに関するわかりやすいナレーションもあり、制服マニアならずとも楽しめる進行になっていたのだ。ふたり組フォークデュオ、ハードレインの共演『恋のインビテーション』も、この日初めて披露された曲。さらに、クイズコーナーやファンとの記念撮影会、と内容は盛りだくさん!!

帰り際には、来場者全員にメンバーから花のプレゼントまであって、ここでもファンを楽しませてくれたのだ。



➡制服ファッションショーでは夏服も見られたのだ。メンバーは衣装チェンジが多くて大忙し。



⬅このグループはみんな姿勢がよくて感心、感心。モットーとしている「清く正しく美しく」にも納得できる。

●セカンドシングル『清く正しく美しく』がポニーキャニオンより発売中。●6月20日、芝青年会館ホールにて第7回『制服の日』ファッションコンサート。7月23日から25日にかけて、第8回『制服の日』夏休み特大号を開催。問い合わせ ☎03・3350・7678



⬆ステージに飾られた花を手渡しでプレゼント!!



⬅秋のツアーでは、衣装に凝ってショー的な〝みせるステージ〟にしたいとのことだ。アルバムのほうでは、いろんな自分を表現したいんだそうな。

は歌を一年中やるつもりです」なんて歌手活動宣言も飛び出した。実際、8月4日にビデオクリップ集、秋にはファーストアルバムが発売され、しかもツアーの予定もありと、まさに歌のフルコース。どんな心境の変化が……と思いきや、本人は「去年はずっと芝居をやっていて、今年は歌をやりたいなと、ふと思ったのがきっかけなんです」と、いたってリラックスしたようす。

ありのままの里穂ちゃんが聴ける新曲の発売まで、もうすぐだっ!!

●牧瀬里穂
'71年12月17日生まれ
血液型：B型
●1年ぶりのサードシングル『涙のパラシュート』(ポニーキャニオン)は6月18日発売。
●さらに8月4日にはシングル3作のビデオクリップ集（タイトル未定）が発売されるぞ。

CM Girls!!!!

奥菜恵
Megumi Okina

「ブスな髪だなぁ～」というセリフでおなじみの、ヘレンカーチスプログラムのCM。これに出演中の、奥菜恵ちゃんを紹介しましょう。昨年放映された、テレビ、映画の『パ★テ★オ』で女優としてデビューして、その美少女ぶりが一躍話題となったのだ。まだ見ていない人は、ビデオも出ているのでさっそくチェックするように。きっと恵ちゃんの魅力に気づくはずだ！

DATA
●'79年8月6日生まれ
東京都出身　身長：155センチ
●ファンレターのあて先
〒108 東京都港区三田3-8-6
高輪郵便局私書箱61号
パーフィットプロダクション　奥菜恵係



ヘレンカーチスプログラム



ロケ地。から こんにちは
吉田真希子





ミスJリーグはデタカルチョの真希子ちゃんになってほしいね!!



今回はフジテレビで生収録中の吉田真希子ちゃんを直撃！　番組はもちろん『デタカルチョ』(毎週火曜深夜0:45)。妹の真由子ちゃんもちょっぴり登場するよ。

——姉妹での番組出演が決まったときの感想は？

真希子　今年はJリーグが始まる年だったんで、何かJリーグにちなんだ番組ができたらいいな、って妹と話してたんで、それがうまくいって喜んでました。

——番組中はつねに無表情をよそおってるようだけど、そういう指示が出てるの？

真希子　(笑)指示ってことはないんですけど、自分たちなりに見せかたを考えたときに、じゃあ人間っぽくないようなイメージでやろうか、って妹と話してやってるんです。

——毎回、ふたりがキスしてるようなカットがあって、ドキッとさせられるんだけど。

真希子　あれは意図的なものなんで、ドキッと感じてくれたら、もう拍手ものです。でも撮影のときは、一回吹き出したら止まらなくなっちゃって、たて直すのが大変でした。

——番組では中立の立場をとってるけど、本当は応援したいチームもあるんじゃない？

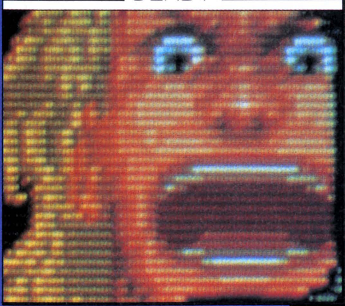
真希子　(笑)あのぉ、予想ですか？　自分たちは中立な立場でいなきゃいけないんで、あえてどこが勝つとか予想したらマズイんじゃないかと思いますので……。番組の陰では、ここが勝つんじゃないかな？　とかデータを見ながら楽しんでますけど、いまはJリーグ自体が盛り上がってくれればうれしいですね。

●吉田真希子（よしだまきこ）
'69年11月2日生まれ
身長：163センチ　血液型：O
●レターのあて先
〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18
広尾オフィスビル5F
㈱ホリエージェンシー
吉田真希子係



「デタカルチョ」見て下さいネ！
ちなみに となりは 妹の まゆこ です……

DERBY



CHASE!

ダービー前日ともなると体の温度が1度ほど上がってなかなか寝つけない。残念ながら今年は競馬場へ行けないので、テレビの前でマイネルリマークの応援をさせてもらうぜ。

COMMENT

刑事の話になるといつもドラマ上の話になってしまうのは、ちと情けない。しかし、ホンマモンの刑事はかっこよくないので、華やかさを求めるならやっぱドラマ。てなわけで、刑事ドラマでの犯人追跡シーンはどれも緊迫しててイカス。とくにカーチェイスはシビレにシビレまくってしまう。そんなシビレ節状態になれるのがこの『ラッキー＆ワイルド』だ。やれ。

MAIN SCREEN



TITLE

Luçky & Wild

アメリカンな刑事は出番が多すぎるぜ!!

『ラッキー＆ワイルド』は逃走する犯人をクルマで追跡するアクションゲームだ。左手でハンドルを握ってクルマを運転し、右手で銃を持ち邪魔するやつらを撃ちまくる。もちろんふたり同時に遊ぶこともできるが、その場合の運転は左側の席に座ったヤツが担当することになる。右側の席に座ったヤツは、ひたすら撃ちまくるだけ。これなら一度にふたつのことができない人でも遊べるぞ。楽だぜ。

ふたりの刑事が敢然と立ち上がる



←ふたりの刑事が主役だと、そいつらはたいていはみ出し者だ。律儀なふたり組はダメらしい。



消費電力190ワットの筐体にふたりで飛び乗るのだッ!



←面倒見のいいヤツが左側座席にいるラッキーを担当するのがベスト。たぶん。

逃げた犯人を捕まえるためなら多少の犠牲は不可抗力

犯人を追跡するのは、思った以上に難しい。なぜなら、犯人は単独犯ではなく、たいてい共犯が存在するからだ。そのため、道中でさまざまな妨害に出合ってしまう。はっきり言ってズルイのだが、悪い人に一般社会の理屈など通用するハズがない。とっ捕まえて社会の理屈を体に教え込んでやれ。

刑事ならすべてを耐えるべし!

追跡だ!!



⬅便利なことにすべてクルマから下りることなく行動できる。楽ちんだ。

たくさんの悪人が待ちかまえている

⬇街の中では悪い人たちが手ぐすね引いて待っている。返り討ちにしてあげよう。



⬇愛しのクルマちゃんに時限爆弾を設置されてしまう。ああ、どうしよう？



この爆弾をどうしろというのさ？







BUMP!

もうボロボロよん

⬅⬆愛車は装甲車というワケではない。装甲の程度としては象が踏んでも壊れないぐらいだ。だから、あまり攻撃を受けないように先手必勝で乗り切ろう。

ヘリも来たぜ

痛いときは正直に痛いって言え!

ラッキーとワイルドは車内にいるので、少々の攻撃ぐらいではクルマが耐えてくれる。しかし、クルマが根を上げて耐えられなくなると即終了。打ち止め。

DO DAMAGE!



⬆攻撃を受けると画面に痛そうな文字が出る。ツライぜ。

ショッピングアーケードにて



⬅荒し回った結果、弁償するのは警察なの。ちぇ。



DOOON!

ボスがいまっせボスが

OK!



⬆ボスが現われたら、ちゃんとどれがボスか表示される。親切っす。

手取り足とり教えちゃうの



ドラム缶が舞う!!

⬆ボス級のヤツに共通するのは、攻撃方法が無茶なこと。すげえぜ。



WHOA!

⬅このパワフルな技術を素直に活かして社会復帰すりゃいいのにね。

何が飛んでくる?

セクシーダイナマイツなおねーさまたちにやさしくしてもらえ!



OH! NO!

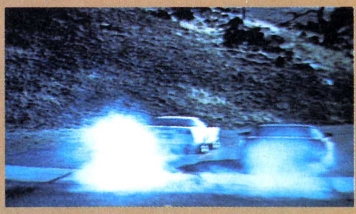
ステージクリアー後に待っているのは、ダイナマイツボディーのエンジニアたちだ。彼女たちがボコボコになった愛車を優しく直してくれるぞ。それだけでなくエネルギーまで回復させてくれるってんだから、もうタマランチ会長だぜ。

レーザーディスクでトーン!
STREET VIPER



ワイドスクリーンのイカスやつ、それがこの『ストリートバイパー』。あんたの使命は、的確な操作で難関をくぐり抜け、前車を追い続けること。簡単操作で興奮するナムコの新作よ。

⬆操作はステアリングのみ!! ワイドスクリーンの両脇のランプに注意を払えばよし。破壊的に親切。



➡画像はレーザーディスクによる。ホンマモンの迫力にジュンとくる。

特報



イースⅣ
THE DAWN OF YS

PC PCエンジン	アクションRPG	スーパーCD・ROM²
	ハドソン　12月発売予定　価格未定	

PCエンジンユーザーのみなさん、お待たせしました。期待のアクションRPG『イースⅣ』の新しい情報をドドンと一気に紹介するぜ！　期待して読むべし!!

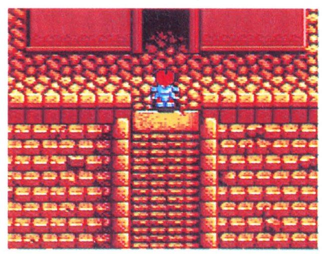
ついに古代王国イース建国の謎が明かされる!!

というわけで、5月21日号の特集でもお伝えした、PCエンジン版『イースⅣ』の続報だぞ。まずは気になるストーリーだけど、どうやら『Ⅰ・Ⅱ』の続編という形になっているらしい。なんと、800年まえに栄えた古代王国〝イース〟の建国の秘密が、この『Ⅳ』でついに解き明かされるというのだ。サブタイトルの〝The Dawn Of Ys〟（イースの夜明け）というのは、そういう意味だったわけね。納得、納得。

ほかにも、いろいろ新情報があるので、ドカドカ紹介していっちゃうぞ。とりあえずは、PCエンジン版用に描き下ろされたキャラクターイラストを下に用意した。本邦初公開なので、覚悟して見れ。



⬆今回は斜め歩きができたり仲間がいっしょに戦ってくれたりと、新システムが満載。大きく進歩してるって感じなのだ。



⬆ダンジョンの奥深くにひっそりと建つ謎のピラミッド。なかで待ち受けるものは、はたして敵かそれとも味方か？

PCエンジン版キャラクターイラストを初公開!!



おなじみの人びと

♥　仲間

➔リリア

➔アドル＝クリスティン

⬅『イースⅡ』で、行き倒れてたアドルを介抱して以来のおつきあい。いまや、名実ともに『イース』のヒロインである。

⬅ご存じ、本シリーズの主人公。なぜか、かわいい女の娘と縁が多く、毎回エエ思いをしている果報者である。じつはエライ女たらしちゃうか、こいつ。

➔ドギ

➡アドルとともに旅する、元盗賊の怪力男。牢にとじ込められたときなど、こいつがいると便利である。

新登場のかたがた

➔リーザ

➡後半でストーリーに深く関わってくるという謎の少女。線の細さがソソられる。

➔カーナ

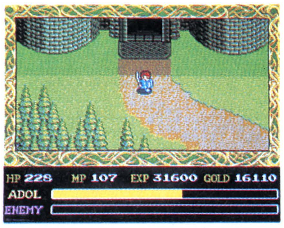
➡ゲーム序盤で活躍する、ちょっとボーイッシュな森の娘。仲間にすると心強そうな感じ。

冒険者アドルの新たな敵は国家権力!?

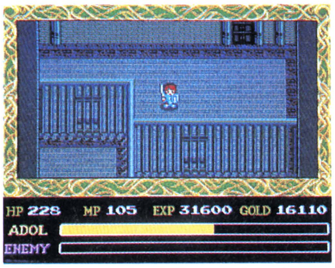
さて、いままで魔物相手の戦いがほとんどだったアドルだが、この『Ⅳ』では、ひとつの国を敵に回してしまうらしい。ロムン帝国というのがその国の名前。『Ⅰ・Ⅱ』の舞台だったエステリアも、この帝国の勢力下にあるのだ。

このロムン帝国は、原生林に覆われた〝セルセタ〟という未開の地に隣接している。ところが、最近このセルセタに不穏な動きがあるという理由で、国境にあるプロマロックの砦ではかなりの警備の強化が行なわれていた。おかげで、この付近の治安はずいぶん良くなったようなのだが、どうも砦の兵隊の素行が悪いらしく、近隣の町、とくにプロマロックの町では砦の評判はすこぶる悪い状態なのだ。

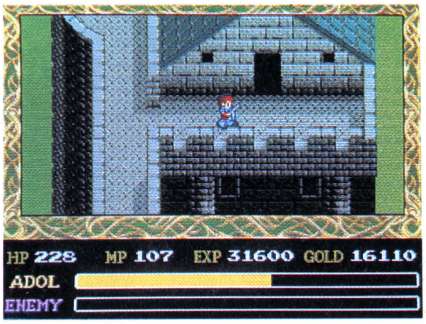
そこで現われたのが、おなじみアドルくん。よせばいいのに、いつもの調子で砦を巡るゴタゴタに巻きこまれてしまうというわけだ。いままでは、政治のことなんか気にもせずモンスターをぶった斬ってたアドルだけど、国家権力が相手となるとそういうわけにもいかないよなあ。はたして、脳味噌筋肉男(失礼)のアドルは、このトラブルにどう立ち向かうのだろう？



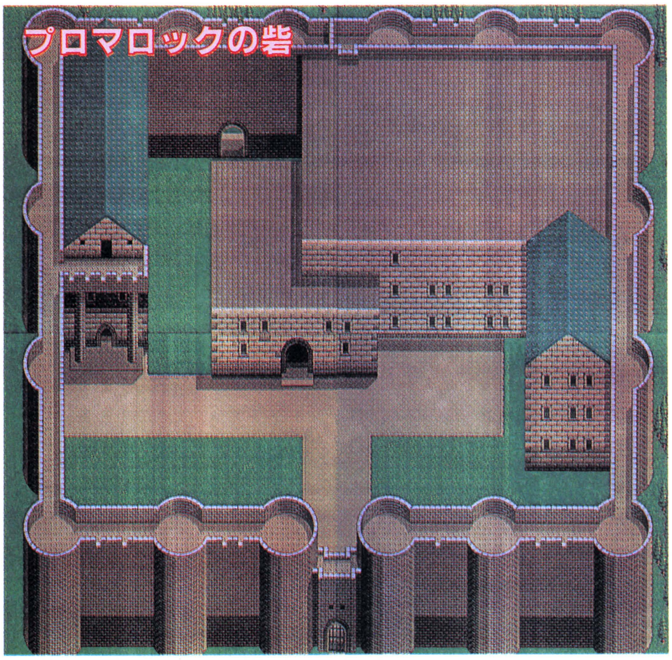
⬆ここが噂の砦の入り口。なかなか立派な門構えですなあ。

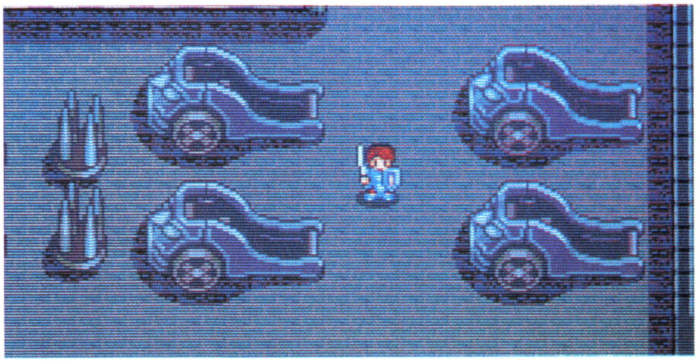


⬆これは砦の内部。牢屋に入れられちゃってるのかな？　ドギがいればいいんだが。

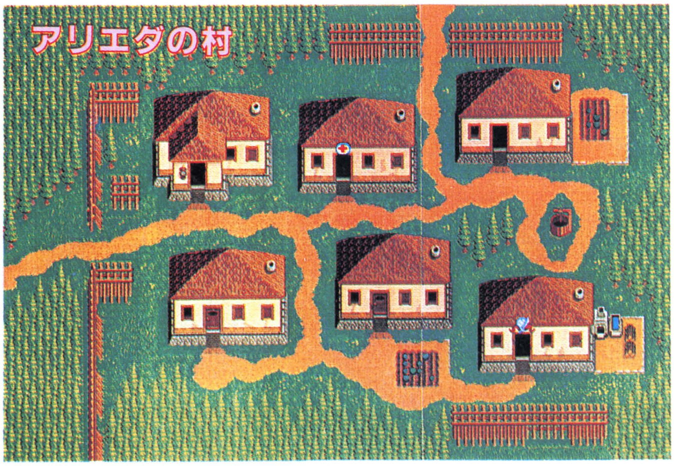


⬆国境の砦というが、ヘタな町のお城くらいの大きさはある。いきなり道に迷いそう。





このメカは兵器……!?



平和な村でホッとひと息

さて、プロマロックの砦での騒動のあと立ち寄ることになるのが、このアリエタの村だ。詳しいことは言えないが、じつは、この村がある場所はロムン帝国領ではない。ということは、今回、アドルは複数の国を股にかけて冒険するってことなのだろうか？　なかなか壮大でハードな旅になりそうだよね。



⬆いやあ、ほのぼのとした風景ですなあ。煙突から出る煙が、またのどか。とりあえず、この村で補給と情報収集をしよう。

パワーアップしたダンジョンにアドルも昇天!?

『イースⅣ』に登場するダンジョンは約20ヵ所にも及ぶ。右の炎のダンジョンと、下の幻覚のダンジョンについてはすでに紹介してたよね。そして今回、また新たなダンジョンの存在が明らかになったぞ。その名も〝樹海のダンジョン〟。

このダンジョンは、一見フィールドマップと区別がつかない。初めて訪れた人は、ダンジョンに踏みこんだということに気づかないのではなかろうか。だが、この森は立派な迷路。樹齢何百年もの樹木が密集し、天然のダンジョンとなっているのだ！　はたして大自然の驚異にアドルは勝てるか？

炎のダンジョン

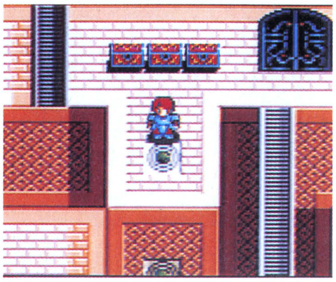




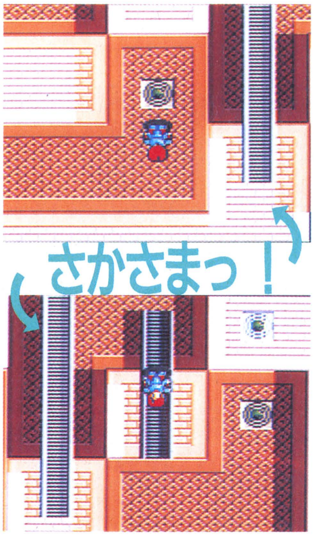
⬅⬆これは炎のダンジョン。その名の通り、灼熱の熔岩が渦巻く、6層構造の洞窟なのだ。このダンジョンの最深部には、古代王国イースに関わる秘密の場所があるというが……？

熱い〜っ！

幻覚のダンジョン



⬆ここが幻覚のダンジョン。パッと見た感じは、上の写真のようなふつうの迷路なのだが、ちょいと驚いてしまう仕掛けがあるのね。



➡青いスイッチの上に乗ると、右の写真のように茶色の床(壁？)の上にワープしてしまい、上下が逆転してしまうのだ。オランダの画家エッシャー描くところの不思議空間のようだ。

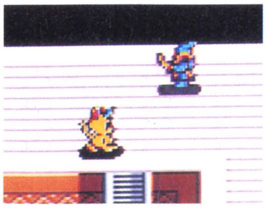
新登場、樹海のダンジョン



➡さあお立ち合い。富士の樹海もかくやという、樹海のダンジョンを初公開だぞ。一見、平面的なただの迷路に見えるけど、木の穴から別の階層に行ったり葉っぱの影に道が隠されていたりして、かなり難解な迷路なのだ。

もちろんアドルの魔法もパワーアーップ!!

今回、システム的にとくに変わった点のひとつとして、魔法がタメ撃ちできるようになったというのが挙げられる。『イースⅠ・Ⅱ』での魔法は、レベルアップすると威力は上がっていくものの強弱の撃ちわけはできなかった。だが今回タメ撃ちが可能になり、ボスキャラ戦などでの魔法の重要性がグンとアップしそうだぞ。もちろんグラフィックもハデハデなのだ。

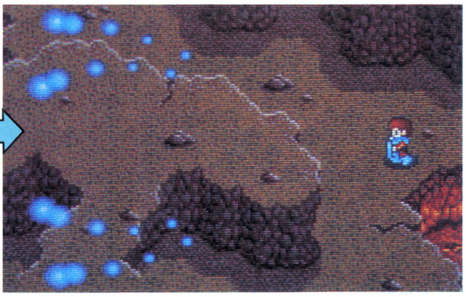


⬅変身魔法にも新しい要素が加わったらしいのだ。

フリーズの魔法



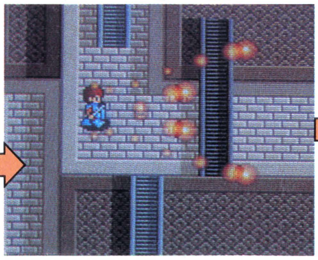


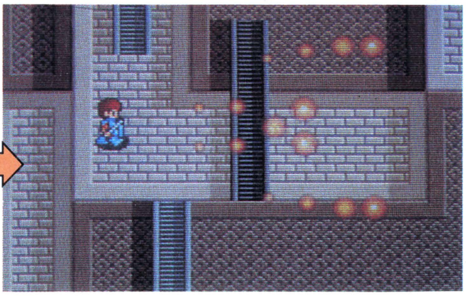


タメ撃ってポン！

ファイアーの魔法





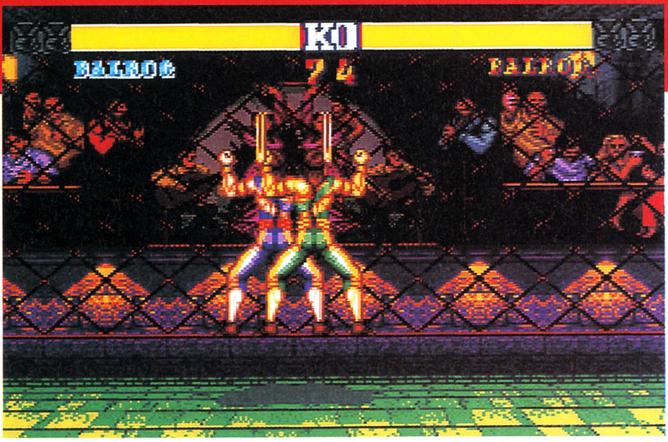


STREET FIGHTER II' TIMES

メガドライブ版の発売未定でストタイ最大のピーンチ。どーする浜ちゃん？

Weekly Famicon Tsushin ASCii Corporation 〒107-24 Three F Bldg 6-11-1 Minami Aoyama, Minato-ku, Tokyo, Japan

初心者必読の入門講座
『ストII』の歴史を探る②



⬆『ストIIダッシュ』発売まであともうちぴっと。指を鍛練しながら待て！

先週は『ストリートファイター II』（略称『ストII』）の歴史その1 として、『ストリートファイター』について説明したけど、バッチグリグリに理解してくれたかな？　そこで今週は『ストリートファイター』と『ストII』の相違点について紹介しちゃうのだ。

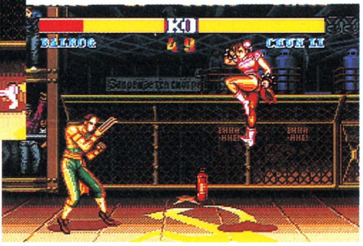
まずはキャラクターから。先週でも軽く触れたんだけど、リュウとケン、そしてサガットの3人は『ストリートファイター』に登場していたんだよね。そのほかのキャラは『ストII』で初登場したってわけだ。ふむふむ。リュウの髪が赤かったこと以外は、ほぼ同じ体型や顔かたちだったのだ。まあ、サガットのタイガーショットが波動拳と表記されていたなどの違いはあるんだけどね。

それから『ストリートファイター』では登場する敵キャラクター（プレーヤーが選べるのはリュウかケンだけ）は総勢10名で、ステージは5つある。各ふたりの敵がいて、勝ちぬいていけば、最終ステージのタイに進めるのだ。まあ、ステージの数は『ストII』の12ステージに比べて少ないんだけど、キャラの数は同じなんだよね。ただここでひとつ特筆したいのは、女性キャラがひとりも登場しないことなのだ。う～む。

ちなみに春麗のステージである中国にはリーとゲンという名前のおじさんが登場するんだな。しかも推定年齢は60歳以上！　たしかに男と女が入り混じって戦うっていうのは、現実ではないことなんだけど……。それでもやっぱり華がほしいところだよね。

これはひとつの要因でしかないのだけど、『ストII』の人気って、春麗の活躍によるところが大きいんじゃないのかな。なにせゲーム業界という枠を超えて、一般誌に取り上げられたり（なかには、著作権を無視した報道もあったけど）したしね。また『ストII』以降の格闘技ゲームに、女性キャラが必ずいることからも、その影響力の大きさがわかるよね。





⬆➡華麗でいて、しかもボリューミーなおみ足が、1億2000万人の『ストII』ファンを魅了した。何度見てもグラマラスなボディーには感嘆させられる。

●今週のお客様●
春麗



ベガ様のオーラハメスープレックス



■う～ん、ベガ様が見あたらないなあ……。あっ、こりゃどうも。私はシャドルー下足番編集者です。ところでみなさん、ベガ様を見ませんでしたか？　「ふはははは一」（残響音含まず）。あれ、な一んだ私の頭の上に乗っかってたんですね。こりゃまたうっかりくんでや～んス。

せ～ガ～、べ～ガ～、屁～が～。ぶうぅぅぅう。悔しいか？　や一いや一い！

（富山県　初めてのニュープレス）

おのれ、我が輩とセガをまとめて愚弄するとは5000億年早いわ。貴様には罰として、ベガステージで壊した仏像の修復作業と、ボウズ怒りなだめのホメ殺しを命ずる。

ストタイ バカ一代



★★★短期連載実験②★★★

●材料：パンクもしくはヘビメタ野郎ひとり、ライター。

●実験方法：まずライターを分解して×××を×××する。口のなかにライターを突っ込み、ガスを溜める。息は鼻で、ガスを吐くときは思いきり。

●結果：髪が燃えた……。よい子はマネしないでね。

おのれダルシム
火ぐらい吐けるぜ

今週の格言

待てばガイルのソルトあり

●解説　待てば海路の日和あり。このことわざをストタイ風にするとこうなる。慌てるとサマーソルトは出ないぞ！　という意味だ。

不定期連載スペシャル

WEEKLY REPORT DEDICATED TO *Dragon Questers.* FAMITSU NOW PRESENTS…

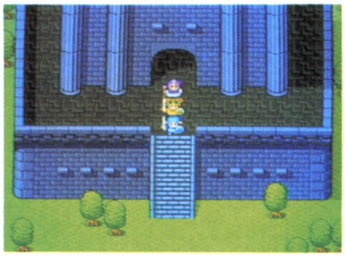
DQ TIMES

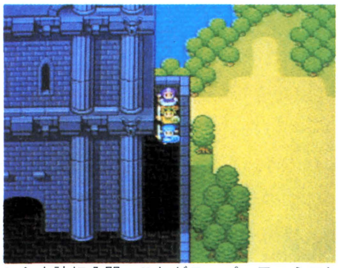
No.47 Friday, 11, June, 1993

超豪華 とうとう、塔がグレードアップしタワー

とにかく、右のふたつの写真を見て欲しい。これはスーパーファミコン版『ドラクエV』の写真なんだけど、見たこともない塔だよね。それもそのハズ。じつは『I・II』では、フィールドから塔に入ると、右の写真の塔入り口のシーンになる場所もある。新しくこんな演出が用意されているみたい。

立体的な塔だ





⬅⬆本誌初公開。これがスーパーファミコン版『II』でどこかに存在する塔だ。ここがどこの塔なのかは、プレーしてからのお楽しみ。

たとえば『V』のように



⬅『V』で、フィールドシーンからこの塔に入ると……。



➡塔の入り口シーンに切り替わる。このようになると思え。

ただいまダンジョンを着々と制作中だ(4月1日現在)

今回新たにスーパーファミコン版『II』のダンジョン写真を入手。そこでファミ通では、独自の調査でファミコン版のときと同じ場所を捜し出し、徹底比較してみることにしたぞ。『ドラクエII』通のキミなら、どこのダンジョンかわかるよネ。スーパーファミコン版のほうは、壁に影が描かれ立体的だ。まさに、ダンジョンって雰囲気が出ていて感じがいいぞ。また、迷路の作りは、ほとんど同じようすだが、多少変更されている部分もあるみたいだ。どうなんだろうね。

風の塔

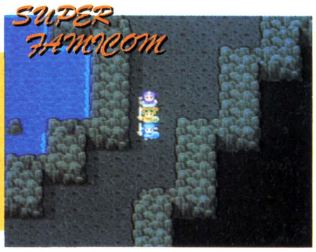




⬅⬆ここは風の塔の2階だ。床の絵がとってもブキミですな。

勇者の泉の洞窟





⬆➡もしかすると、左のほうに見えるのが勇者の泉なのかな。

海底の洞窟





⬆➡ひょっとすると、ここは海底の洞窟の地下3階なのかな。

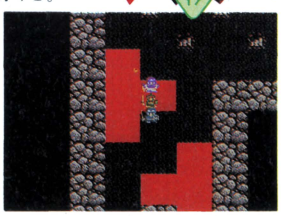
海底の洞窟の熔岩トラップもあるでよ!?

下の写真を見ると、主人公たちが熔岩に囲まれているのがわかるね。ファミコン版のときは、熔岩の上を歩くとダメージを受けて体力が減ったよネ。このトラップがスーパーファミコン版では、きっと演出がハデになり登場することだろう!?



⬆この写真は、熔岩トラップのある場所。このまま熔岩のなかに行くと。





➡熔岩の上を行くと、一歩進むたびにダメージを受けて体力が減るのだ。



⬅熔岩の位置から考えて、海底の洞窟地下3階かナ。

第7回ファミリークラシックコンサート
ドラゴンクエストの世界

Special Information

毎年恒例の『ドラクエ』のコンサートが今年も開催されるのだ。今回は、『ドラクエV』と『I・II』の交響組曲が聴けちゃうのだ。演奏はNHK交響楽団によるファミリークラシックオーケストラ。指揮とお話は、すぎやまこういち先生が行なう。これは楽しみだネ。

6月12日(土)チケット発売開始

日時：8月28日(土)　18：00開演
時所：渋谷公会堂にて
チケット料金：S席4000円　A席3500円

チケットの販売はチケット・セゾン……☎03・5990・9990
チケットぴあ……☎03・5237・9990
問い合わせ先はFCC事務局……☎03・3446・7762
(問い合わせ時間 月〜金 11：00〜17：00)

ファミコン通信ベストセレクションは、ファミ通編集部が独自にセレクトした良質のソフトを、担当者が独自の切り口から紹介するコーナーです。

SUPER FORMATION SOCCER II



スーパーフォーメーションサッカー2 第2回

SF スーパーファミコン	スポーツゲーム	バックアップカートリッジ
	ヒューマン　6月11日発売予定　8500円	8メガ

来年アメリカで行なわれるW杯がいまから楽しみッス。モチロン絶対に見にいくつもりだぜ。　文：サウナマン野口

2はここが違うんですよ（テクニック編）

さらに戦略が広がる新テクニックの数々

オイラの信条として、対戦ゲームなどプレーヤーの腕しだいでどんどんウマくなるジャンルには、絶対的なテクニックはいらん、というものがあります。そのため前作のショルダータックルには不満だったんだな。退場になる恐れはあるけれど、決まれば絶対ボールが取れちゃうよね、アレって。タックルされる側はランダムで選手がジャンプするのを祈るしかない。ちょうど『ファミスタ』で野手がランダムでエラーするように変更されたときに似てる。まあ、あっちはエラーの有無を自由に設定できるように変更されたけど。

でも、さすがは対戦ゲームの老舗のヒューマン。その不満を解消するために登場したのがフェイント。ボールを持っているときにXボタンを押すことで、ボールを胸の上までフワッと持ち上げる。このあとボールが地面に落ちるまでは相手のタックルは無効。でもね、フェイントをかけているときは動けないので、相手にまわりこまれると地面に落ちた瞬間のボールを奪われる心配もある。コレですよ。この長所もあり、短所もあるというところがいい。もうひとつの新テクニックであるAボタンでのジャンピングヘッドも同じ。通常のヘディングよりも高い位置で撃つことができて威力もあるけれど、ボールに当てるのがとても難しい。また、空振りすると動きが一瞬止ってしまうのが難点。

場面に応じてテクニックを工夫して使い分ける。そこに対戦ゲームの上達する楽しみがあると思うんですけど、どうすか。しっかり鍛練して、開発者がたまげるようなテクを考えるっス。

NEWテクニック1　Xボタンフェイント



⬆相手にタックルされる直前にXボタンを押す。たとえショルダータックルだろうとボールを奪われることはない。ゴール前で使う機会が増えそうだぞ。

⬇地面に落ちてきたボールをBボタンでボレーシュートするのも可能。これが強烈なのだ。またYボタンを押せば相手の頭を越えるフンワリしたボールが撃てる。

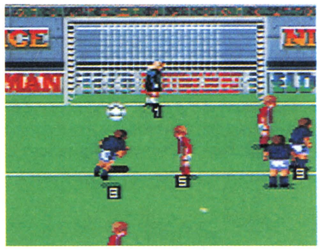


NEWテクニック2　Aボタンヘディング



⬆選手の頭上にボールがあるときにAボタンを押す。タイミングは前作のBボタンでオーバーヘッドを決めるカンジかな。少し早めに押すのがポイント。

⬇ヘディングしたい方向へしっかり✚ボタンを押すこと。中盤での空中戦はもちろん、コーナーキックのボールをダイレクトでシュートするのにも使えるぞ。



F 中間報告（4／21現在）

公式戦5試合を消化したところで、澄田が2勝をあげて好調ぶりをアピール。運か実力かはっきりしないが、リーグの台風の目になりそうなヤツですな。オイラも負けちまったし。前回優勝の新山と各メンバーがマークしている美村仙人はスケジュールがあわずに試合はなし。このふたりとの試合もリーグの動向を決めるポイントになりそう。続報を待て。

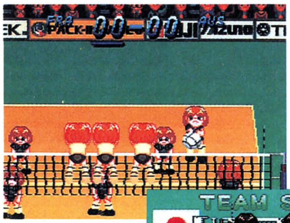
	澄田	中治	加藤	水PIN	へーじ	美村	野口	新山
澄田美崎		○					○	
ジョルジョ中治	●						●	
ジェフ加藤					○			
水PIN					○			
カッパへーじ			●	●				
美村仙人								
サワナマン野口	●	○						
ホルモン新山								

ニッポン国民

ついに開幕！　熱血バレーボールリーグ。コートに響く、あの手拍子、あの歓声。ニッポン全国8000万人に**涙と感動**を巻き起こす国民スポーツ、バレーボールのシーズンがやって参りました。バルセロナでは破れたけれど、いまにみていろ**アトランタ**、　やがて実がなる花が咲くぅ！

『熱血バレーボール』は、３つのモードで楽しめるスポーツシミュレーションゲーム。「ワールドカップモード」では、なんと**１人から16人**まで参戦可能。しかもマルチタップを使えば、１チームを前衛と後衛に分けたダブルス対戦もでき、**４人同時熱血**までOKである。

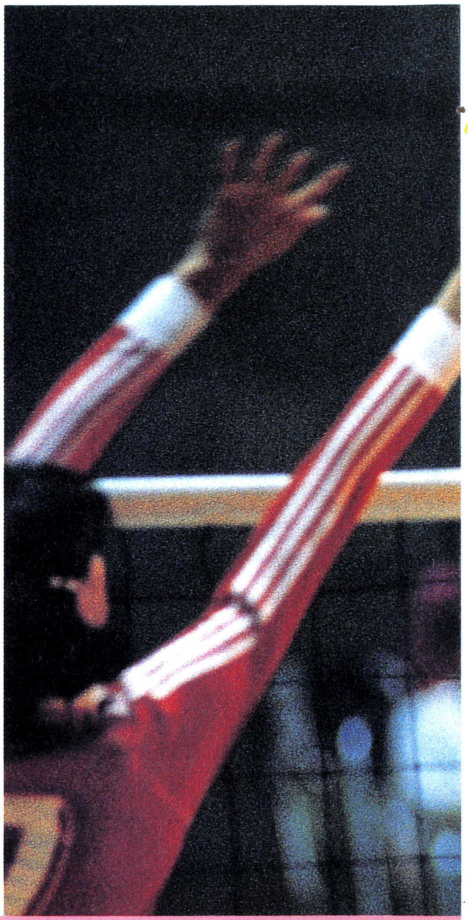
「プラクティスモード」は**フリー対戦**モード。いずれ劣らぬ個性的な16カ国から２カ国を選んで対戦。「トレーニングモード」で弱点を克服して、目指せ世界一、**サインはV**であります。プレイ画面は、スーパーファミコン初の後方ななめ上から見下ろす３Dオーバービュー方式で、サンプリングによる歓声や効果音が臨場感を高め、まさに気分は**「ニッポン！　チャチャチャチャ」**。これをやらずに、スポーツゲームが語れるか！　であります。



◀かわいいキャラクターは、約70のパターンで熱血プレイ！



▼高度な技と作戦プレーで、完成度はツウもマニアもご納得。



8月発売予定
8,800円（税別予価）
8M・対戦型



SUPER Famicom マルチプレイヤー5対応

SUPER Famicom®
LICENSED BY NINTENDO

熱血バレーボール
ニッポン チャチャチャチャ

株式会社パック・イン・ビデオ　〒104 東京都中央区銀座6-13-16銀座ウォールビル6F

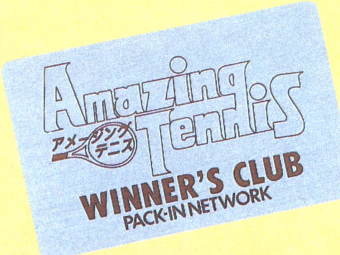
の血が騒ぐ。



WINNER'S CLUB 会員募集中！



ＳＦＣソフト『アメージングテニス』の中に設けられているトーナメントを勝ち抜いた人のみが入会できるウィナーズクラブ。会員はすでに400名を超え、ますます盛り上がる一方だ。早くキミもアメテニの３Ｄ感覚に酔いしれ、ウィナーズへのチケットを手に入れてくれ！



◀トーナメントを勝ち抜いた会員に与えられる会員証。

全国WINNER'S大会開催！

先日、大阪・東京を中心に行われたゲームイベントＣＳＧにおいて、「アメテニ・メーカーを倒せ！大会」が開催された。これはウィナーズクラブ会員のみを招待して行なわれた大会で、多くのメンバーが、元アメテニ日本一を倒して、賞品を奪って行ったぞ！



▲まだまだユーザーには負けないのだ！



▲しかしこの日は、2敗してしまった。

クイズ！脳天逆おとし 4月23日号当選者

●北海道 北見彰啓
●石川県 柴田和明
●青森県 野宮 健
●福井県 坪内辰浩
●岩手県 佐藤貴行
●大阪府 川島亮太郎
●新潟県 神原芳尚
●兵庫県 国井秀典
●神奈川県 浜岡 誠
●高知県 岡本康男

クイズ！のーてん逆おとし

RPGにありがちなアイテム

ROUND 91

どんなゲームにでも出てくるような、ごくフツーのアイテム集合！

問題 1週間のご無沙汰でした。いつものように文字消しパズルで遊ぶのだ。今回はRPGにありがちなアイテム名で出題してみたぞ。右のパズル面には、15のアイテムが隠されているのだ。タテ、ヨコ、ナナメ、上下左右どちらから読んでもいいし、おなじ文字の重複も許可。発見したアイテムを消していくと残る、7文字でできる言葉は何？

ま	も	り	の	ゆ	び	わ	く
ろ	り	て	た	の	う	ど	さ
ゆ	の	よ	だ	そ	は	か	り
て	み	り	く	が	わ	ろ	か
つ	ど	や	う	の	ー	ぎ	た
か	る	の	ぼ	ぶ	つ	ん	び
ぶ	ー	う	ん	ね	け	え	ら
と	し	ど	こ	ん	よ	が	い

先週の答え

げつきゆうとり

い	か	つ	う	ほ	ま	な	き
ぎ	ら	し	ぶ	か	し	い	せ
う	ん	む	り	と	よ	と	ん
げ	も	ゆ	さ	り	う	り	し
お	う	ん	う	ぞ	に	か	け
ど	つ	そ	く	し	ん	ん	ゆ
り	ゆ	う	き	し	じ	と	げ
さ	ろ	ー	ど	や	じ	ん	に

応募のきまり

RPGをやっててトキメいちゃうのがアイテムだ。でも、最初は皮の服だとか短剣だとか、けっこう情けないんだよね。今回はワリとその情けなさ系アイテム名で問題を作ったぞ。答えは簡単。即、ハガキを6月11日号クイズ！ 脳天逆おとし係まで送ってちょーだイ！ 住所、氏名、年齢、職業、電話番号も忘れずに。4月3日消印締切だぞ。

賞品について

正解者のなかから抽選で、10名に5000円分の全国共通おもちゃ券をプレゼント！ ニセ札製造技術の進歩は目ざましいけど、おもちゃ券偽造のニュースを聞かないのは不思議だ。まあ、こんなんで捕まった日にゃ、目も当てられないけどさ。

INFORMATION インフォメーション

『モンスターメーカー2』こんなグッズあるよ！

九月姫のかわいらしいイラストで人気の『モンスターメーカー２』。そのゲームメーカー、ソフエルから『モンスターメーカー２』新作グッズが届いたぞ。まずは書類まとめにはちょうどよい特製バインダー。置き場の困る大切なプリント類をまとめるのにちょうどいいぞ。もうひとつのグッズは、大きさ約4.5センチのゲームの主人公、ヴィーナ姫の特製フィギュア。非売品だぞ。このバインダーを６名に、フィギュアを９名に、それぞれプレゼントするぞ！ どちらがほしいかをはがきに明記して、ファミコン通信編集部「モンスターメーカー２グッズ」係まで。



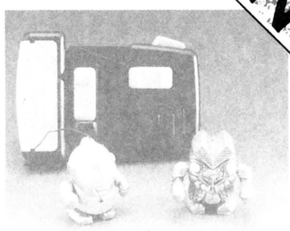
➡書類をめくれば、一瞬ほっとさせてくれる九月姫のイラストつき。殺伐とした仕事のなかでも、一時のオアシスがほしい社会人も応募してね。


⬅これはヴィーナ姫のフィギュア。自分で色をつけたりして、自分の『モンスターメーカー』の世界を作ってみよう。

超小型リモコンロボ『M3』新キャラ募集！

バンダイから発売の、超小型リモコンロボットＭ３の新しいキャラクター案を募集中なのだ。Ｍ３とは全高約30ミリのリモコンロボットで、『ウルトラマン』と、今夏発売予定の『仮面ライダー』のふたつのキャラクターが揃っている。キミが、Ｍ３で出してほしいキャラクター名と、下のクイズに答えると、抽選で５名に『ウルトラマン 侵略者を撃て』のＭ３をプレゼント！

問題：丸に当てはまる文字は？
超小型高性能リモコンロボット
「○○」シリーズ


⬅こんな小さな人形が、リモコンで動くのだ。

■**応募方法** 官製はがきにクイズの答えと、今後出してほしいキャラクター名及び名称を書いて、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記のうえ、下記までお送りください。

■**あて先** 〒150-91東京都渋谷郵便局139号 バンダイ「M3ニューキャラクター」ファミコン通信係

■**締 切** 6月4日(金)消印有効

■**発 表** 賞品の発送を持って返させていただきます

PRESENTS

WEEKLY ファミコン通信

6月11日号の当選者は7月2日号(6月18日発売)で発表だ!

読者プレゼント

ゲームソフト

1 ドラゴンマジック

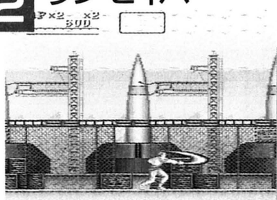


3名

コナミ　スーパーファミコン

勇者ダークがモードックス城を舞台に、モンスター相手に活躍する！　動きがなかなかリアルでたまらんですぅ。

2 ランセイバー

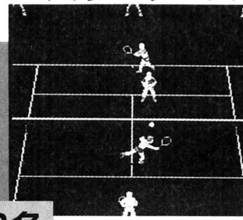


ランセイバーという戦闘用人造人間が、地球を守るのだ。

ホリ電気　スーパーファミコン

3名

パワーテニス 3

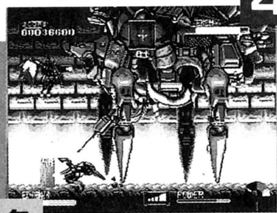


お馴染みハドソンのスポーツゲーム、テニス編登場なのだ。

3名

ハドソン　PCエンジン

エクスランザー 4



光をエネルギーにして戦う、光合成ロボットが戦うぞ！

3名

EAビクター　メガドライブ

5 シャイニング・フォース外伝Ⅱ 邪神の覚醒



つぎなるストーリーがやっと登場。さらに続編もあるとか。

セガ　ゲームギア

3名

テレホンカード

6 CoCo

人気4人組アイドルのCoCo。アイドル不在と呼ばれる芸能界でも、貴重なメジャーネームだよね。

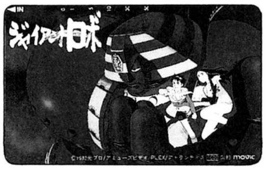


ホワイト加刷

3名

7 ジャイアントロボ

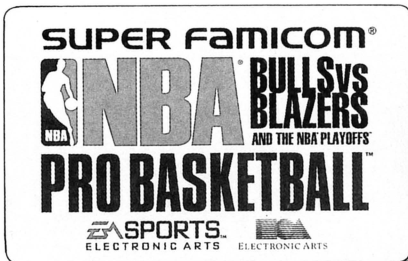
去年、新たに生まれ変わったジャイアントロボの雄姿。



3名

ホワイト加刷

10 NBAプロバスケットボール



8名

アメリカで大人気のバスケットボールをゲームにした、スーパーファミコンの『NBAプロバスケットボール』。この販促用テレカを8名の読者にプレゼント！

ホワイト加刷

8 長嶋茂雄



110-136781

現巨人軍監督の長嶋茂雄の、現役時代の雄姿であるぞ。

3名

9 水着ギャル

細川ふみえ、かとうれいこなどの写真集も手がけている写真家、山岸伸が撮ったテレカのシリーズだ。

ホワイト加刷



3名

応募のきまり

官製はがきに応募券を貼り、ほしいものの番号と名前、キミの住所と郵便番号、氏名、年齢、電話番号を書いてファミコン通信編集部FP係まで送ってください。なお都合により、商品の発送は当選発表後1〜2ヵ月かかることがあります。あらかじめご了承ください。

5/21号の当選者発表

ゲームソフト

●パチンコ物語パチスロもあるでよ
埼玉県　池田陽一
三重県　松野秀司
東京都　大西美貴子
東京都　荒井邦明
福岡県　村山知央

●Jリーグファイティングサッカー
東京都　岡部　弘
徳島県　天野博文
宮城県　稲妻哲郎

●チャンピオンシップラリー
千葉県　福田愛弓

●騎士伝説
長崎県　宮本友美
愛知県　横矢浩平
宮城県　高野幸宏

●エイリアン3
千葉県　江波戸更卓
福岡県　徳永剛志
群馬県　田中　伸

テレホンカード

●スーパー・バック・トゥ・ザ・フューチャー2
兵庫県　武藤信一
青森県　浜道一枝
東京都　佐藤礼子
北海道　滝沢やすこ
東京都　足立　毅
岐阜県　井藤浩二
愛知県　大川茂子
青森県　安藤慎也
愛知県　鈴木真実
東京都　橋場義一

●ゴジラVSモスラ
神奈川県　角井由美子
奈良県　服部進一
神奈川県　大久保奈都未

●魔女の宅急便
静岡県　田中友和
千葉県　藤里真梨子
福岡県　久原淳也

●飯島愛
長崎県　有賀章仁
大阪府　森西保友
神奈川県　高橋宣仁

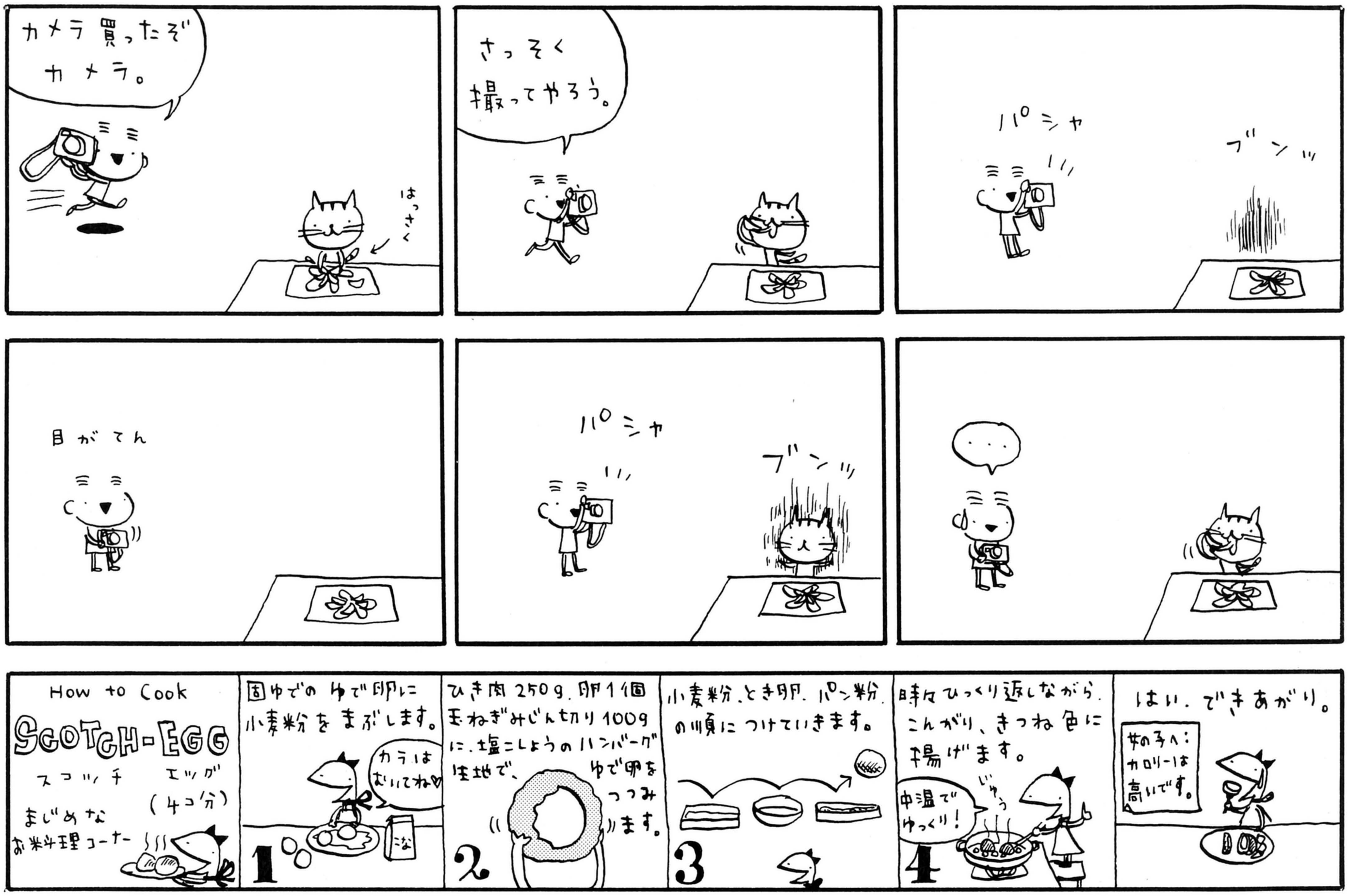
●くノ一忍法帳
埼玉県　古川　尚
滋賀県　西川昭治
大阪府　菱田諭士
新潟県　栗田知則
京都府　古郷真郎

締切 6月3日 必着

応募券 ほしい人は手をあげて 6月11日号

※このプレゼントに入賞したかたは、この号のほかの懸賞に入賞できない場合があります。

ドラネコシアター　餅月あんこ



ゲームの値段は高い？ 安い？

いやあ、『マリオ』の映画ってどんなかな？　昔、アメリカのミュージカルのなかで、ツナギのおじさんが、「わたしは煙突そうじ屋さんっ」と歌う『チムチムチェリー』という曲があったんだけど『マリオ』の映画の宣伝写真を見てそれを思い出してしまいました。へたにストーリーがあるんじゃなくて、映画の画面もずーっと横にスクロールして実写のマリオがゲームと同じ動きをする……わけはないですよね。年齢も国籍も超越したこのキャラクターが私は好きなので、イメージが崩れちゃうんじゃないかと、映画化にはちょっと不安を抱いているのです。ところで日本で映画になっていたら、誰がマリオをやっていたのでしょう？　山城新五か宝田明あたりかもしれない。

それにしても映画って1本1500円くらい払うでしょう。なんでもお金で考えちゃうのはいけないんだけど、映画は『マリオ』のソフトに比べて損か得か……。ゲームの約6分の1の料金を払って、その分楽しむことができるのだろうか。ところで、映画って娯楽としては歴史も長いから、いまの料金にはみんな慣れちゃってるけど、ゲームはいまの値段が適当なのかどうか。じつはまだはっきりしないんだと思います。ソフトの安売り屋なんかに行くと、〝少年ジャンプより安い！〟なんて書かれて150円で売られているものもある。そんなのを見ると、「じゃ、最初の定価6800円というのは何だったんだ！」なんて思いたくもなります。

……なんて言うと、ゲームの値段の高さを攻撃してるように見えるかもしれないけど、じつは私も微妙な立場にあるんです。病院のカウンセリングも〝原価タダ（しゃべるだけ）〟のところを、1回1000円とか料金をいただくでしょ。なかには「しゃべるだけで金を取るのか!!」と怒りだす人もいるんだすよ。映画もゲームも病院も、いただいた料金の分、お役に立てるようなものでありたいですね。



イラスト：二木志乃

登録　商標



尻に目薬 目に座薬

香山クリニック

ファミ通薬品株式会社

かやまりか：とっても多趣味な精神科のお医者さん。おたよりのあて先は、「香山リカ係」でプリーズ！

「少年ガンガン」「ガンガンファンタジー」「4コマグループ」協賛

ENIX 4コママンガ大賞 作品大募集！

オリジナル、ゲームいずれもOK
抱腹絶倒のギャグ4コマを大募集！
入賞者全員、
「新創刊4コママンガ月刊誌（'94年春創刊予定）」
「少年ガンガン」「ガンガンファンタジー」
いずれかで即デビュー！





★賞金総額400万円

- ■大賞（1名）……賞金100万円＋トロフィー・賞状
- ■優秀賞（2名）……賞金50万円＋トロフィー・賞状
- ■入選（5名）……賞金20万円＋賞状
- ■佳作（10名）……賞金10万円＋賞状

（賞金は税込みです）



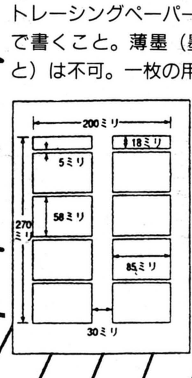
各賞必ず選出！

【応募資格】
デビューをめざす方、プロの方など、いっさい制限はありません。

【作品本数】
10本以上。条件を満たしていれば、一人何作応募しても構いません。

【作品内容】
オリジナル4コママンガ、またはゲーム4コママンガ。いずれも少年向け。
（但し、商業誌未発表の作品に限る）

【描き方】
B4サイズのケント紙・画用紙・マンガ専用原稿用紙に、黒インクか墨汁で描くこと。ネーム（フキダシの中のセリフ）は鉛筆で書くこと。絵やベタにかかる文字は、原稿の上にトレーシングペーパーを貼り、その上に鉛筆で書くこと。薄墨（墨を薄く塗る技法のこと）は不可。一枚の用紙に2本描いて下さい。



●紙の大きさ●
「B4」か「8ツ切り」
縦　330〜385ミリ
横　240〜270ミリ
余白は20ミリ以上とる

【しめきり】
平成5年8月31日（当日消印有効）。

【発表】
月刊少年ガンガン12月号（11月12日発売）および月刊ガンガンファンタジー12月号（11月18日発売）誌上。

【審査員】
小林よしのり・柴田亜美・吉田戦車・堀井雄二・千田幸信（エニックス出版局局長）・保坂嘉弘（月刊少年ガンガン・月刊ガンガンファンタジー編集長）

【応募上の注意】
原稿の第1ページの裏に、①作品タイトル②住所・郵便番号③電話番号④氏名（フリガナも）⑤年齢⑥職業または学生を明記する。
なお、原稿返却ご希望の方は、住所氏名を明記し必要な切手を貼った返信用封筒を同封してください。
複数の作品を応募される場合、作品ごとに返信用封筒が必要です。
また、作品が折れ曲がったりしないよう、B4サイズの厚紙を同封してください。

【諸権利】
受賞作品の出版権、上映・上演権、映像化権等の諸権利は全てエニックスに帰属します。

【宛先】
〒160　東京都新宿区西新宿7−5−25
西新宿木村屋ビル3F株式会社エニックス
「4コママンガ大賞」係（少年ガンガン・ガンガンファンタジー編集部とは住所が異なりますのでご注意ください）

【応募についての問い合わせ先】
電話：03−3369−7200　受付時間12時〜18時　担当：倉重・越田

■イラスト・柴田亜美・松尾孝嘉



ファミコン買うなら
やっぱり
ソフマップ!!
新品
5/30
PCエンジンDuo-R
¥27,980
東京・大阪 限定各50本
中古 SFC
FINAL FANTASY V
5/30
ファイナルファンタジーV
¥3,980
東京・大阪 限定各100本
超 今月の 目玉商品
5/28~5/30 毎月恒例とくとくセール
中古 パソコンソフト
5/30
ブランディッシュ2
¥4,980
東京・大阪 限定各50本
新品 SFC
NOW PRINTING
6/6
フォーメーションサッカー2
¥5,480
東京・大阪 限定各100本
なんでも安いぞ!
なんでも揃うぞ!
新品TVゲーム1,000種類以上!
中古TVゲーム3,000種類以上!
中古パソコンソフト5,000種類以上!
品揃えバツグン!!
大量在庫No.1!
中古TVゲーム 常時在庫100,000本
中古パソコンソフト常時在庫50,000本
★新作・再販ソフト予約販売も受付中!★各種TVゲーム~ゲーム基板までユーザー御用達★高額買取★新作ソフト30%以上OFF!
★毎月一回特価セール開催!!
ソフト買取センター東京・新宿、大阪・日本橋にそれぞれOPEN!!
大阪4号店4Fと新宿1号店すぐそばに、ソフト買取センターがオープン!
パソコンソフト、各種TVゲーム機のソフト&ハード、周辺機器など何でも高額にて買取いたします。
5/28~6/6迄の期間中、スーパーファミコンソフトを5本以上買取に出されたお客様には合計金額にさらに1,000円プラス!!(ファミ通持参の事!! 忘れるな~)
東京/新宿03-3343-7381
場所はココ! 待ってるよ~
大阪/日本橋06-634-3709
ソフト買取センター(4号店4F)
お店はここだよ!
東京・大阪に来たら絶対来てね!
東京/秋葉原
東京/新宿
大阪/難波
大阪/日本橋
秋葉原本店 03-3253-3030
新宿1号店 03-3346-9651
大阪4号店 06-634-5820
ファミコン買うなら
株式会社ソフマップ
〒101 東京都千代田区外神田3-14-10 ソフマップビル
〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-22 ソフマップビル

今週の目玉商品

各先着50名様に限ります。(ひとりにつき1台)

980円均一

- MD 太平記
- SC 熱血ドッジCDサッカー編
- FC レッドアリーマー

もれなくメガドライブソフト(当社指定)プレゼント!!



メガドライブ+1

標準価格 27,000円

販売価格 **11,800円**

通信販売 チャドランニュース



次回掲載は6/11発売号です

新作ソフト3カ月前より予約OK!チャドランの商品はすべて新品です。

スーパーファミコン

商品名	標準価格	販売価格
蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	¥11,800	¥9,400
アクションパチ夫	¥9,500	¥7,600
アルバートオデッセイ	¥9,600	¥7,680
ウルトラセブン	¥8,800	¥7,000
エキゾーストヒートF-1ドライバーへの軌跡	¥9,800	¥7,800
エストポリス伝記	6/25新作予約受付中	
スーパーマリオコレクション	7/14新作予約受付中	
エドノキバ	¥8,900	¥7,100
NBAオールスターチャレンジ	¥8,800	¥7,000
NBAプロバスケットボール	¥8,900	¥7,100
F-1 GRAND PRIX PART II	¥9,800	¥7,800
エルナード	¥9,600	¥7,680
織田信長 覇王の軍団	¥9,500	¥7,600
餓狼伝説	¥9,800	¥7,800
キャプテン翼IV	¥9,700	¥7,780
コズモギャングザパズル	¥7,900	¥6,300
ザ麻雀・闘牌伝	¥8,900	¥7,100
ジャングルウォーズII	¥7,800	¥6,200
重装機兵ヴァルケン	¥8,800	¥7,000
ジョジョの奇妙な冒険	¥9,500	¥7,600
神聖紀オデッセリア	6/18新作予約受付中	
スーパー三国志III	¥14,800	¥11,800
スーパー上海ドラゴンズアイ	¥7,800	¥6,200
スーパーダンクスター	¥7,900	¥6,300
スーパーニチブツ麻雀	¥8,800	¥7,000
スーパーファミスタ2	¥7,900	¥6,300
スーパーボンバーマン	¥7,800	¥6,200
スーパー麻雀大会	¥9,800	¥7,800
スーパーマリオカート	¥8,641	¥6,900
スーパーマリオワールド	¥7,767	¥6,280
スーパーワギャンランド2	¥8,300	¥6,600
スターフォックス	¥9,800	¥7,800
ストリートファイターII	¥9,800	¥7,800
聖剣伝説2	7/未新作予約受付中	
太閤立志伝	¥11,800	¥9,400
対局囲碁ゴライアス	¥14,800	¥11,800
大戦略エキスパート	¥9,800	¥7,800
つっぱり大相撲・立身出世編	¥9,000	¥7,200
テクモスーパーNBAバスケットボール	¥8,900	¥7,100
デュアルオーブ	¥9,700	¥7,780
伝説のオウガバトル	¥9,600	¥7,680
天舞スピリッツ	6/25新作予約受付中	
ドラゴンクエストV	¥9,600	¥7,680
ドラゴンスレイヤーII	6/4新作予約受付中	
ドラゴンボールZ 超武闘伝	¥9,800	¥7,800
ナイジェルマンセルF-1チャレンジ	¥8,800	¥7,000
ナイトガンダム物語2円卓の騎士	¥9,500	¥3,980
早指し二段森田将棋	6/18新作予約受付中	
バーコードバトラー戦記	¥9,980	¥7,980
パチ夫くんスペシャル	¥9,800	¥7,800
パチンコ物語 パチスロもあるでよ	¥9,515	¥7,600
ファイナルファイト2	¥9,000	¥7,200
ファイナルファンタジーV	¥9,800	¥7,800
ブレスオブファイア	¥9,800	¥7,800
ポップンツインビー	¥8,900	¥7,100
ポピュラス2	¥9,800	¥4,980
マリオペイント	¥9,515	¥7,600
ミッキーのマジカルアドベンチャー	¥8,500	¥6,800
MADARA2	7/16新作予約受付中	
モノポリー	¥9,700	¥7,780
らんま2/1爆裂乱闘篇	¥9,600	¥7,680
ワールドクラスラグビー	¥7,900	¥6,300

ファミコン

商品名	標準価格	販売価格
蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史	¥11,800	¥9,400
カジノダービー	¥5,500	¥4,400
くにおくんの熱血サッカーリーグ	¥6,500	¥5,200
グレイトバトルサイバー	¥7,300	¥3,980
けろけろけろっぴの大冒険2	¥5,400	¥4,300
ゴリラーマン	¥6,900	¥5,500
サンリオカーニバル2	¥3,980	¥3,180
Jリーグファイティングサッカー	6/19新作予約受付中	
シャッフルファイト	¥7,600	¥1,980
ジョイメカファイト	¥4,757	¥3,800
スーパーマリオブラザーズ	¥4,900	¥3,880
スーパーマリオUSA	¥4,757	¥3,780
スターウォーズ帝国の逆襲	¥7,900	¥6,300
ダービースタリオン全国版	¥7,200	¥5,800
Dr.マリオ	¥4,757	¥3,780
ドラゴンクエスト	¥5,500	¥3,380
ドラゴンクエストII	¥5,500	¥3,380
ドラゴンクエストIV	¥8,500	¥3,980
ぷよぷよ	7/23新作予約受付中	
熱血格闘伝説	¥6,500	¥5,200
信長の野望武将風雲録	¥11,800	¥6,980
バトルベースボール	¥8,600	¥4,980
星のカービィ	¥6,311	¥5,000
マイティファイナルファイト	6/11新作予約受付中	
もえろツインビー	¥3,900	¥3,100
桃太郎伝説	¥5,800	¥3,980
USAアイスホッケー	¥6,300	¥5,000
ヨッシーのクッキー	¥4,757	¥3,780
ヨッシーのたまご	¥4,757	¥3,780
ロックマン5	¥7,800	¥6,200
FC原人	7/30新作予約受付中	

ゲームボーイ

商品名	標準価格	販売価格
ああ播磨灘	7/23新作予約受付中	
アウトバースト	¥4,000	¥3,200
NBAオールスターチャレンジ2	¥3,864	¥3,080
カエルのために鐘がなる	¥3,786	¥1,980
クレヨンしんちゃん	¥3,398	¥2,700
ゼルダの伝説	6/6新作予約受付中	
F-1スーパードライビング	¥3,786	¥3,000
Jリーグファイティングサッカー	¥4,660	¥3,700
GB原人	¥3,864	¥3,080
G-1キング	¥5,728	¥4,580
スーパーマリオランド2	¥3,786	¥3,000
DX馬券王Z	¥5,900	¥4,700
Dr.マリオ	¥2,524	¥1,980
ハイパーブラックバス	¥4,369	¥3,500
WWFスーパーマスターズ2	¥3,864	¥3,080
バブルボブルジュニア	¥3,495	¥2,780
美少女戦士セーラームーン	¥3,398	¥2,700
星のカービィ	¥2,816	¥2,280
魔界村外伝	¥3,500	¥2,800
ミッキーマウス4	¥3,900	¥3,100
ミロンの迷宮組曲	¥3,689	¥2,900
モンスターメーカー2 ウルの秘剣	¥4,835	¥3,880
ヨッシーのクッキー	¥2,816	¥1,980
ヨッシーのたまご	¥2,524	¥1,980
ロックマンワールド3	¥3,398	¥2,700

PCエンジン

商品名	標準価格	販売価格
Jリーググレイテストイレブン	¥7,400	¥5,900
スーパーシステムカード	¥9,800	☎
ゼロヨンチャンプ	¥6,900	¥5,500
つっぱり大相撲平成版	¥6,800	¥5,400
PC原人3	¥7,200	¥5,780
ファイヤープロレスII	¥6,900	¥2,980
ボンバーマン'93	¥6,500	¥5,200
ワールドスタジアム'91	¥5,800	¥1,680

PCエンジンCD-ROM²

商品名	標準価格	販売価格
幻蒼大陸 オーレリア 両対応	¥7,800	¥6,200
シャーロックホームズ2	¥8,200	¥6,580
三国志英傑天下に臨む	¥8,800	¥1,680
ハイグレネーダー	¥6,780	¥1,680
ビックリマン大事界	¥4,980	¥1,680
ポンピングワールド	¥4,500	¥1,680
マジカルサウルスツアー	¥8,700	¥1,680
YAWARA 両対応	¥6,900	¥3,980

PCエンジンスーパーCD-ROM²

商品名	標準価格	販売価格
A列車で行こうIII	6/11新作予約受付中	
SCD体験ソフト集	¥1,000	¥580
クイズキャラバンカルトQ	¥5,800	¥4,600
グラディウスII	¥7,800	¥6,200
CAL II	¥7,800	¥6,200
サークI・II	¥7,800	¥6,200
CDバトル光の勇者たち	¥6,300	¥5,000
雀偵物語3 セイバーエンジェル	¥7,800	¥6,200
スーパーリアル麻雀S	¥7,800	¥4,980
スタートリングオデッセイ	7/30新作予約受付中	
スナッチャー	¥7,800	¥6,200
ゼロヨンチャンプII	¥7,800	¥6,200
ダンジョンエクスプローラーII	¥6,800	¥5,400
天外魔境II	¥7,800	¥6,280
天外魔境風雲カブキ伝	7/10新作予約受付中	
天使の詩II	¥7,800	¥6,200
トップをねらえ2	¥7,200	¥5,780
ドラゴンスレイヤーII	¥7,200	¥5,780
信長の野望 武将風雲録	¥13,800	¥11,000
ラプラスの魔	¥7,500	¥6,000

メガドライブ

商品名	標準価格	販売価格
Out Run 2019	¥8,800	¥7,000
蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史	¥11,800	¥9,400
NBA プロバスケットボール	¥8,900	¥7,100
ゴールデンアックスIII	¥6,800	¥5,400
餓狼伝説	¥8,800	¥7,000
Jリーグプロストライカー	¥6,800	¥5,400
I LOVE ドナルドダック	¥4,800	¥1,680
サンダープロレス列伝	¥7,400	¥1,680
邪神ドラクソス	¥8,900	¥7,100
ソニック・ザ・ヘッジ・ホッグ2	¥6,800	¥5,400
デザートストライク	¥8,900	¥7,100
ぷよぷよ	¥4,800	¥3,800
ベアナックル2	¥7,800	¥6,200
メガロマニア	¥8,800	¥7,000

メガCD

商品名	標準価格	販売価格
聖魔伝説 3×3 EYES	7/23新作予約受付中	
セガクラシック	¥2,980	¥2,400
ファイナルファイトCD	¥8,800	¥7,000
らんま1/2白蘭愛歌	¥8,300	¥6,600

ゲームギア

商品名	標準価格	販売価格
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	¥3,800	¥3,000
ぷよぷよ	¥3,500	¥2,800
プロ野球GGリーグ	¥4,500	¥3,600
ベアナックル	¥3,500	¥2,800
まじかるタルるートくん	¥3,980	¥3,180
ミッキーマウスの魔法のクリスタル	¥3,840	¥3,000

ネオジオ

商品名	標準価格	販売価格
あしたのジョー伝説	¥19,800	¥15,800
餓狼伝説	¥23,800	¥19,000
餓狼伝説2	¥28,000	¥22,400
キング・オブ・モンスターズII	¥25,800	¥20,600
クイズ迷探偵NEO&GEO	¥21,800	¥17,400
クロスソード	¥21,800	¥15,800
サイバーリップ	¥18,000	¥8,900
戦国伝承2	¥25,000	¥20,000
得点王	¥23,000	¥18,400
トッププレイヤーズゴルフ	¥21,000	¥9,800
バーニングファイト	¥19,800	¥14,800
ファイヤースープレックス	¥28,000	¥22,400
ベースボールスターズプロフェッショナルII	¥23,800	¥19,000
麻雀狂列伝	¥15,800	¥7,800
みなさんのおかげ様です	¥21,000	¥9,800
ミューティションネイション	¥21,800	¥17,400
ライディングヒーロー	¥21,000	¥9,800
ラストリゾート	¥22,800	¥18,200
竜虎の拳	¥28,000	¥22,400

ハード&パーツ

商品名	標準価格	販売価格
ゲームギア本体	¥19,800	¥11,800
ゲームボーイ本体	¥12,136	☎
スーパーファミコン本体	¥24,272	☎
メガCD2本体	¥29,800	☎
メガドライブ2本体	¥12,800	☎
ネオジオ本体	¥48,800	¥35,800
PCエンジンコアグラフィックスII本体	¥19,800	¥10,800
PCエンジンGT本体	¥44,800	☎
PCエンジンスーパーCD-ROM本体	¥47,800	¥26,800
PCエンジンDUO-R	¥39,800	☎
PCエンジンDUO本体	¥59,800	¥34,800
ファミリーコンピュータ本体	¥14,800	☎
メガドライブ+1本体	¥21,000	¥12,800
メガドライブ本体	¥21,000	¥ 9,800
SF用CPSファイター	¥9,800	¥6,980
SF用スーパーアスキースティック	¥6,500	¥5,880
SF用スーパーマルチタップ	¥2,980	¥2,680
SF用ステレオAVケーブル	¥1,500	¥1,380
NG用PFコンバーターセット	¥1,500	☎
ゲームセレクターAV	¥4,800	¥4,300
データックドラゴンボールZ	¥7,800	¥3,980
ネオジオコントローラー	¥5,800	☎
ネオジオ麻雀コントローラー	¥5,800	¥2,980
ネオジオメモリーカード	¥2,800	☎
バーコードウォーズSDガンダム	¥6,800	¥4,480
バーコードウォーズドラゴンボール	¥6,800	¥4,480
バーコードバトラーII	¥7,800	¥4,980

●☎マークの売価は電話でお問い合わせ下さい。●価格は、消費税別です。●送料900円(一部地域を除く)

※上記商品はほんの一例です。この他にも多数取り揃えていますので、お気軽にお問い合わせ下さい。

ただ今予約受付中!!

6/11 SF
スーパーフォーメーションサッカーII
定価¥8,500→売価¥6,800

6/4 NG
ワールドヒーローズ2
定価¥28,000→売価¥22,400

6/12 PC
ストリートファイターII'
定価¥9,800(予定)→売価☎

7/10(予) SF
ストリートファイターIIターボ
定価¥9,980→売価☎

※発売日と価格はメーカーの都合により変更になる場合があります。

お願い

- ■発送後のキャンセルは送料をいただきます。
- ■万一品切れの場合はご了承下さい。
- ■商品代金は商品と引替えです。送料900円(一部のぞく)
- ■未成年の方は、保護者の方の電話確認が必要です。
- ■日曜・祝日はお休みです。
- ■受付時間終了後は、留守番電話にて受付ます。

ウワサのチャドランシステムってなんだ?



欲しいソフトをみつけたら ▶ チャドラン通販部に電話しよう。▶ 電話の時保護者の確認が必要 ▶ 次の日には商品到着代金は着払い



ご注文・ご予約は

(06)-253-2010

受付時間/朝10:00~夕方7:00

チャドラン通販部

〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目12番20号(心斎橋シキシマビル2F)
TEL.06-253-2010(代)
FAX.06-281-8601(代)

The Schedule 新作ゲーム発売日スケジュール表

SF スーパーファミコン

5月発売のソフト

28日	パチンコ物語・パチスロもあるでよ!!＜ケイエスエス＞ 9800円[込]/カートリッジ
28日	セプテントリオン＜ヒューマン＞ 8500円/バックアップカートリッジ

6月発売のソフト

4日	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II＜エポック社＞ 9800円/バックアップカートリッジ
11日	**■コスモポリスギャリバン＜日本物産＞ 8800円/カートリッジ**
11日	日本プロ麻雀連盟推薦 プロ麻雀 極＜アテナ＞ 9600円/カートリッジ
11日	スーパーフォーメーションサッカー2＜ヒューマン＞ 8500円/バックアップカートリッジ
18日	早指し 二段森田将棋＜セタ＞ 14800円/バックアップカートリッジ
18日	トムとジェリー＜アルトロン＞ 8900円/カートリッジ
18日	神聖紀オデッセリア＜ビック東海＞ 9500円/バックアップカートリッジ
21日	スーパースコープセット＜任天堂＞ 9800円[込]/カートリッジ
21日	スペースバズーカ＜任天堂＞ 6500円[込]/カートリッジ
25日	**■マジンガーZ＜バンダイ＞ 8800円/カートリッジ**
25日	三国志正史 天舞スピリッツ＜ウルフ・チーム＞ 12800円/バックアップカートリッジ
25日	エストポリス伝記＜タイトー＞ 8900円/バックアップカートリッジ
25日	ドラゴンズマジック＜コナミ＞ 8800円/カートリッジ
25日	スーパーファミリーテニス＜ナムコ＞ 7900円/カートリッジ
25日	シルヴァ・サーガ2＜セタ＞ 9800円/バックアップカートリッジ
25日	GP-1＜アトラス＞ 8800円/カートリッジ
6月～7月	激突弾丸自動車決戦 バトルモービル＜システムサコム＞ 価格未定/カートリッジ

7月発売のソフト

2日	ファーストサムライ＜ケムコ＞ 7800円/カートリッジ
2日	ヨッシーのクッキー＜ビー・ピー・エス＞ 6600円/カートリッジ
9日	エイリアン3＜アクレイムジャパン＞ 8800円(予価)/カートリッジ
9日	スーパーハイインパクト(仮題)＜アクレイムジャパン＞ 8800円(予価)/カートリッジ
10日	ストリートファイターIIターボ＜カプコン＞ 9980円(予価)/カートリッジ
14日	スーパーマリオコレクション(仮題)＜任天堂＞ 9800円[込]/バックアップカートリッジ
14日	ヨッシーのロードハンティング＜任天堂＞ 6500円[込]/カートリッジ
16日	**■サンリオワールド スマッシュボール!＜キャラクターソフト＞ 6980円/カートリッジ**
16日	マジックジョンソンのスーパースラムダンク＜ヴァージンゲーム＞ 8900円/カートリッジ
16日	デスブレイド＜アイマックス＞ 9700円/カートリッジ
16日	WWFロイヤルランブル(仮題)＜アクレイムジャパン＞ 9800円(予価)/カートリッジ
16日	スーパーエアダイバー＜アスミック＞ 8900円/カートリッジ
16日	MADARA2＜コナミ＞ 9800円/バックアップカートリッジ
21日	マリオとワリオ＜任天堂＞ 6800円[込]/カートリッジ
23日	**■ウイング・コマンダー＜アスキー＞ 9800円/カートリッジ**
23日	スーパー・バック・トゥ・ザ・フューチャー2＜東芝EMI＞ 9000円/カートリッジ
23日	メガロマニア-時空大戦略-＜イマジニア＞ 12800円/カートリッジ
23日	スーパー・ジェームス・ボンドII＜ビクター エンタテインメント＞ 8800円/カートリッジ
30日	大爆笑人生劇場～ドキドキ青春編～＜タイトー＞ 8800円(予価)/カートリッジ
上旬	全日本プロレス＜メサイヤ＞ 9800円/カートリッジ
上旬	ワールドサッカー＜ココナッツジャパン＞ 9500円/バックアップカートリッジ
下旬	**■クレヨンしんちゃん＜バンダイ＞ 9500円/カートリッジ**
下旬	スーパー競走馬 風のシルフィード＜キングレコード＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
下旬	ワールドヒーローズ＜サンソフト＞ 9800円/カートリッジ
下旬	宇宙の騎士テッカマンブレード＜ベック＞ 8800円(予価)/カートリッジ
7月	**■第3次スーパーロボット大戦＜バンプレスト＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ**
7月	バズー! 魔法世界＜ホット・ビィ＞ 9800円/バックアップカートリッジ
7月	スーパーチャイニーズワールド2＜カルチャーブレーン＞ 9800円/カートリッジ
7月	パティームーン＜バリエ＞ 8900円(予価)/カートリッジ
7月	化学者ハリーの波乱万丈＜アルトロン＞ 価格未定/カートリッジ
7月	聖剣伝説2＜スクウェア＞ 9800円/バックアップカートリッジ
7月	ソニックウィングス＜ビデオシステム＞ 8900円(予価)/カートリッジ
7月	スーパーF1サーカス2＜日本物産＞ 9500円/バックアップカートリッジ
7月	TRIFF～大西部アニマルの秘宝～＜サイクロン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
7月	美少女雀士スーチーパイ＜ジャレコ＞ 価格未定/カートリッジ
7月	バトルドッジボールII＜バンプレスト＞ 9600円(予価)/カートリッジ
7月	仮面ライダーSD＜バンダイ＞ 8800円(予価)/カートリッジ
7月	東尾修監修 スーパープロ野球スタジアム＜徳間インターメディア＞ 8900円(予価)/バックアップカートリッジ
7月～8月	**■ニトロパンクス マイトヘッズ＜アイレム＞ 8800円(予価)/カートリッジ**
7月～8月	トールキンの「指輪物語」＜ロジーク(ジー・アミューズメンツ)＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
7月～8月	スーパープロフェッショナルベースボールIII＜ジャレコ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ

8月発売のソフト

5日	**■スーパー信長の野望・全国版＜光栄＞ 8800円/バックアップカートリッジ**
6日	大仁田厚「FMW」＜ポニーキャニオン＞ 9800円/カートリッジ
6日	スーパーパワーリーグ＜ハドソン＞ 9500円/カートリッジ
10日	**■ラプラスの魔＜やのまん＞ 9800円/バックアップカートリッジ**
10日	スーパー競馬＜アイマックス＞ 9700円/バックアップカートリッジ
25日	サラブレッドブリーダー＜ヘクト＞ 9700円/バックアップカートリッジ
27日	樹帝戦紀＜エニックス＞ 9600円/バックアップカートリッジ
27日	熱血バレーボール ニッポン チャチャチャ＜パック・イン・ビデオ＞ 8800円(予価)/カートリッジ
上旬	ソード・ワールドSFC＜ティーアンドイーソフト＞ 9800円/バックアップカートリッジ
下旬	MOTHER 2 ギーグの逆襲＜任天堂＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
下旬	トリネア＜やのまん＞ 9800円(予価)/カートリッジ
下旬	美少女戦士セーラームーン＜エンジェル＞ 9800円(予価)/カートリッジ
8月	**■餓狼伝説2＜タカラ＞ 9800円(予価)/カートリッジ**
8月	スーパースラップショット＜アルトロン＞ 8500円/カートリッジ
8月	夢幻の如く＜インテック＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
8月	Jリーグサッカー プライムゴール＜ナムコ＞ 8500円(予価)/カートリッジ
8月	くにおくんのドッジボールだよ 全員集合!＜テクノスジャパン＞ 9600円(予価)/バックアップカートリッジ
8月	MVPベースボール(仮題)＜アクレイムジャパン＞ 8800円(予価)/カートリッジ
8月	キネシス＜アルトロン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
8月	ヒューマン・ベースボール＜ヒューマン＞ 8600円(予価)/カートリッジ

9月以降発売のソフト

9月17日	ファイナルセット＜FORUM＞ 8500円(予価)/カートリッジ
9月上旬	ソルスティスII＜EPIC・ソニーレコード＞ 9500円/バックアップカートリッジ
9月上旬	ユートピア＜EPIC・ソニーレコード＞ 9500円/バックアップカートリッジ
9月上旬	トップレーサー2＜ケムコ＞ 価格未定/カートリッジ
9月上旬	**●ウイニング・ポスト＜光栄＞ 価格未定/バックアップカートリッジ**
9月中旬	**●スーパー3Dベースボール＜ジャレコ＞ 12800円/バックアップカートリッジ**
9月	**■クラシック・ロード＜ビクター エンタテインメント＞ 9800円/バックアップカートリッジ**
9月	**■課長 島耕作 THE SUPER BUSINESS ADVENTURE＜ユタカ・バンダイ＞ 9800円/バックアップカートリッジ**
9月	新日本プロレスリング 超戦士IN闘強導夢＜バリエ＞ 9800円(予価)/カートリッジ
9月	SD飛龍の拳(仮題)＜カルチャーブレーン＞ 9800円(予価)/カートリッジ
9月	ダウンタウン熱血べーすぼーる物語 野球で勝負だ!くにおくん＜テクノスジャパン＞ 9600円(予価)/バックアップカートリッジ
9月	ダライアスフォース＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
9月	フォーリーストライカー＜ヘクト＞ 8800円(予価)/カートリッジ
9月	アークス・スピリット＜サミー＞ 価格未定/カートリッジ
9月～10月	**■ランセイバー＜ホリ電機＞ 8500円/カートリッジ**
9月～10月	らんま1/2 朱猫団的秘宝(仮題)＜東宝＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
10月15日	将棋 風林火山＜ポニーキャニオン＞ 8800円/バックアップカートリッジ
10月	**■超時空要塞マクロス(仮題)＜ザムス＞ 8800円(予価)/カートリッジ**
10月	ZOOL＜インフォコム＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
10月	装甲騎兵ボトムズ＜タカラ・アミューズメント＞ 9800円/カートリッジ
10月	ラストショット＜サミー＞ 価格未定/カートリッジ
11月5日	アクタリオン＜テクモ＞ 8900円(予価)/バックアップカートリッジ
11月下旬	**■アレサ＜やのまん＞ 9800円(予価)/カートリッジ**
11月下旬	テクモスーパーボール(仮題)＜テクモ＞ 価格未定/カートリッジ
11月	G2ジェノサイド＜ケムコ＞ 価格未定/カートリッジ
11月	龍虎の拳＜ケイ・アミューズメントリース＞ 9800円(予価)/カートリッジ
11月	フォーチュンクエスト(仮題)＜ザムス＞ 9600円(予価)/カートリッジ
11月	喜国雅彦の雀闘士銅羅王2(仮題)＜パウ＞ 価格未定/カートリッジ
11月	クールスポット＜ヴァージンゲーム＞ 8900円(予価)/カートリッジ
11月	アクセルブリッド＜トミー＞ 9800円(予価)/カートリッジ
11月	ミラクルガールズ＜タカラ＞ 8800円/カートリッジ
11月	実践! パチスロ必勝法(仮題)＜サミー＞ 価格未定/カートリッジ
12月上旬	スーパードラッケン(仮題)＜ケムコ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
12月下旬	**■サッカーキッド＜やのまん＞ 価格未定/カートリッジ**
12月	**■剣勇伝説ヤイバ＜バンプレスト＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ**
12月	スーパー飛龍の拳スペシャル ファイティングウォーズ(仮題)＜カルチャーブレーン＞ 9700円(予価)/カートリッジ
12月	エスパークス＜トミー＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
12月	バトルガールズ(仮題)＜パウ＞ 価格未定/カートリッジ
12月	アストロゴーゴー(仮題)＜メルダック＞ 価格未定/カートリッジ
12月	お茶の間伝説＜アイ・ジー・エス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
12月	シェラザード伝説 黄金の帝国 第1章 光と闇の序曲＜カルチャーブレーン＞ 9700円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	スーパー究極ハリキリスタジアム＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
12月	キング・オブ・モンスターズ2＜タカラ・アミューズメント＞ 9800円/カートリッジ
12月	スーパー人生ゲーム＜タカラ＞ 9800円(予価)/カートリッジ
'93年	**■デバステイター＜マイクロワールド＞ 価格未定/バックアップカートリッジ**
'93年	超幻魔大戦＜ケイ・アミューズメントリース＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年	中嶋悟監修 スーパーF1ヒーロー2＜バリエ＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
'93年	雀獣学園(仮題)＜バリエ＞ 8900円(予価)/カートリッジ
'93年	コットン100%＜データム・ポリスター＞ 価格未定/カートリッジ
'93年	ラスベガスドリーム＜イマジニア＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年	キーパー＜データム・ポリスター＞ 価格未定/カートリッジ
'93年	雲にのる＜ヘクト＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年	川釣り(仮題)＜パック・イン・ビデオ＞ 価格未定/カートリッジ
'94年	シェラザード伝説 黄金の帝国 第2章 帝国の遺産＜カルチャーブレーン＞ 9700円(予価)/バックアップカートリッジ
'94年	アップルシード＜ヴィジット＞ 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

■ソウル&ソード(仮題)＜ザムス＞ 9500円(予価)/バックアップカートリッジ
■ガイアセイバー ヒーロー最大の作戦＜バンプレスト＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
高校サッカー 全国制覇の夢＜サンソフト＞ 8000円/カートリッジ
サージェント サンダース コンバット＜ヨネザワPR21＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
UNO＜トミー＞ 価格未定/カートリッジ
ヴェルヌワールド＜ザムス＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
ビデオキッド＜ケムコ＞ 価格未定/カートリッジ
サンサーラナーガII＜ビクター エンタテインメント＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
NFLフットボール＜コナミ＞ 価格未定/カートリッジ
ソード・マニアック＜東芝EMI＞ 価格未定/カートリッジ
スーパーフルメタル＜アクレイムジャパン＞ 8800円(予価)/バックアップカートリッジ
鉄道王 レールロードタイクーン＜アイ・ジー・エス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
甲子園3＜ケイ・アミューズメントリース＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
将魔＜サミー＞ 価格未定/カートリッジ
ノスフェラトゥ＜セタ＞ 価格未定/カートリッジ
マスターオブモンスターズ(仮題)～大魔王ガイヤの誕生～＜カプコン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
スパークリングショット(仮題)＜任天堂＞ 8000円(予価)[込]/カートリッジ
スーパーノヴァ＜コピアシステム＞ 価格未定/カートリッジ
ワンダーブック＜アスク講談社＞ 価格未定/カートリッジ
ザ・ラストバトル＜テイチク＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
アミュージングドリーム＜タカラ・アミューズメント＞ 8800円/カートリッジ
バトルトード＜メサイヤ＞ 価格未定/カートリッジ
マサカリ伝説・RPG編＜トンキンハウス＞ 価格未定/カートリッジ
フェイスボール2000＜ビー・ピー・エス＞ 価格未定/カートリッジ
レッド・オクトーバーを追え!＜アルトロン＞ 価格未定/カートリッジ
モンスターメーカー3(仮題)＜ソフエル＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
ドラゴンクエストI・II＜エニックス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
BASTARD!!＜コブラチーム＞ 価格未定/カートリッジ
R-TYPE III＜アイレム＞ 価格未定/カートリッジ
ザ・心理ゲームII＜ヴィジット＞ 価格未定/カートリッジ
超ゴジラ(仮題)＜東宝＞ 価格未定/カートリッジ
エイトアワーズ(仮題)＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ
イースIV MASK OF THE SUN＜トンキンハウス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
スーパー将棋2＜アイマックス＞ 価格未定/カートリッジ
スーパー麻雀2＜アイマックス＞ 価格未定/カートリッジ
カブキロックス＜アトラス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
スーパーカジノ シーザースパレス＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
幽☆遊☆白書(仮題)＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ
ブレヒストリック(仮題)＜ケムコ＞ 価格未定/カートリッジ
CIVILI ZATION(仮題)＜アスミック＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
鋼鉄の騎士2＜アスミック＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
グランプリジョッキー(仮題)＜アスミック＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
バトルZEQUE伝(仮題)＜アスミック＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
オペレーション・デザート・ストーム(仮題)＜セタ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
戦国伝承＜データイースト＞ 価格未定/カートリッジ
B.O.B(仮題)＜EAビクター＞ 価格未定/カートリッジ
がんばれゴエモン2 奇天烈将軍マッギネス＜コナミ＞ 価格未定/カートリッジ
ジミーコナーズのプロテニスツアー＜ミサワエンターテインメント＞ 価格未定/カートリッジ
大工の源さん(仮題)＜アイレム＞ 価格未定/カートリッジ
ファイナルストレッチ＜ロジーク(ジー・アミューズメンツ)＞ 価格未定/カートリッジ
アラジン＜カプコン＞ 価格未定/カートリッジ
はた山ハッチのパロ野球ニュース! 実名版(仮題)＜エポック社＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
トルネコの大冒険～不思議のダンジョン～＜チュンソフト＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
鉄腕アトム＜ザムス＞ 価格未定/カートリッジ
サンダーバード 国際救助隊出動せよ!!＜コブラチーム＞ 価格未定/カートリッジ

FC ファミコン

6月発売のソフト

11日	マイティファイナルファイト＜カプコン＞ 6500円/カートリッジ
19日	Jリーグ ファイティングサッカー＜アイ・ジー・エス＞ 7900円/バックアップカートリッジ
中旬	パチ夫くん5＜ココナッツジャパン＞ 8500円/バックアップカートリッジ

7月発売のソフト

9日	**■うしおととら＜ユタカ・バンダイ＞ 7800円/バックアップカートリッジ**
30日	FC原人＜ハドソン＞ 5800円/カートリッジ
下旬	**■甲竜伝説ヴィルガスト外伝＜エンジェル＞ 8000円(予価)/カートリッジ**
7月	ソルダム＜ジャレコ＞ 価格未定/カートリッジ
7月～8月	大工の源さん2-赤毛のダンの逆襲-＜アイレム＞ 価格未定/カートリッジ

8月発売のソフト

上旬	**■ドラゴンボールZ外伝 サイヤ人撲滅計画＜バンダイ＞ 7800円(予価)/カートリッジ**
上旬	アルマジロII＜アイ・ジー・エス＞ 6900円/カートリッジ

9月以降発売のソフト

11月	RPG人生ゲーム＜タカラ＞ 7800円(予価)/カートリッジ
11月～12月	少年魔術師インディー＜アイ・ジー・エス＞ 7900円/バックアップカートリッジ
'93年	ロックマン6＜カプコン＞ 7800円(予価)[込]/カートリッジ

発売日未定のソフト

グローブビート＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
ZARK LEGEND 大魔王ザーク伝説＜ジェイアンドユー＞ 7800円/カートリッジ
レッド・オクトーバーを追え!＜アルトロン＞ 価格未定/カートリッジ
スイッチブレード＜ケムコ＞ 6500円/カートリッジ
スペースオペラ 大いなる神々＜ソフトウェア興業＞ 価格未定/カートリッジ
ゼルダの伝説1＜任天堂＞ 価格未定/カートリッジ
オーバーロード＜アルトロン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
なかよしといっしょ＜ユタカ・バンダイ＞ 価格未定/カートリッジ
ろくでなしブルース＜バンダイ＞ 7800円(予価)/カートリッジ

PC PCエンジン

5月発売のソフト

28日	クイズキャラバン カルトQ＜ハドソン＞ 5800円/スーパーCD-ROM両対応
28日	シャーロック・ホームズの探偵講座II＜ビクター エンタテインメント＞ 8200円/CD-ROM

6月発売のソフト

11日	**■A.III.＜アートディンク＞ 9800円/スーパーCD-ROM専用**
12日	ストリートファイターII ダッシュ＜NECホームエレクトロニクス＞ 9800円(予価)/Huカード
25日	パワーテニス＜ハドソン＞ 6500円/Huカード

7月発売のソフト

10日	天外魔境 風雲カブキ伝＜ハドソン＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
23日	BLACK HOLE ASSAULT＜マイクロネット＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用
23日	ミスティック フォーミュラー＜マイクロキャビン＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
23日	卒業-グラデュエーション-＜NECアベニュー＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
23日	GALAXY刑事GAYVAN＜インテック＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
30日	CD電人 ロカビリー天国＜ハドソン＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用
30日	原由子の眠れぬ夜の小さなお話＜NECホームエレクトロニクス＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用
下旬	**■スタートリング・オデッセイ＜レイ・フォース＞ 8200円/スーパーCD-ROM専用**
7月	1552 天下大乱＜アスク講談社＞ 8800円/スーパーCD-ROM専用
7月	ダウンタウン熱血物語＜ナグザット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用

8月発売のソフト

6日	**■サイキックディテクティヴシリーズVOL.4 Orgel(オルゴール)＜データウエスト＞ 7600円/スーパーCD-ROM専用**
6日	チャンピオンシップ☆ラリー＜インテック＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
27日	PCココロン＜シュールド・ウェーブ＞ 7900円/スーパーCD-ROM専用
上旬	麻雀オンザビーチ＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
上旬	ラングリッサー光輝の末裔＜メサイヤ＞ 7900円/スーパーCD-ROM専用
下旬	**■伊賀忍伝 凱王＜日本物産＞ 7900円/スーパーCD-ROM専用**
下旬	スーパーダライアスII＜NECアベニュー＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
下旬	**■インペリアルフォース＜シュールド・ウェーブ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用**
8月	三國志III＜光栄＞ 14800円/スーパーCD-ROM専用
8月	蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史＜光栄＞ 11800円/スーパーCD-ROM専用
8月～9月	もってけたまご(仮題)＜ナグザット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用

9月以降発売のソフト

9月23日	機動警察パトレイバー グリフォン篇＜リバーヒルソフト＞ 7200円/スーパーCD-ROM専用
9月	**■ルイン＜ビクター エンタテインメント＞ 8800円/スーパーCD-ROM専用**
9月	幽☆遊☆白書＜バンプレスト＞ 8800円(予価)/スーパーCD-ROM専用
10月22日	麻雀レモンエンジェル＜ホームデータ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
12月	イースIV＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
12月	サークIII(仮題)＜日本テレネット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'93年	マーブルマッドネス＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
'93年	オフ・ザ・ウォール＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
'93年	メタルエンジェル＜パック・イン・ビデオ＞ 7800円(予価)/スーパーCD-ROM専用
'93年	ホッパーキャット(仮題)＜NECホームエレクトロニクス＞ 価格未定/Huカード
'93年	オーロラクエスト おたくの星座 IN ANOTHER WORLD＜パック・イン・ビデオ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'93年	パラディオン＜パック・イン・ビデオ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'93年	モンスターメーカー 闇の竜騎士＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用

発売日未定のソフト

■マジクール＜NECホームエレクトロニクス＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用
アンジェラス2～ホーリー・ナイト～＜アスミック＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
SWORD MASTER(仮題)＜ライトスタッフ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用

	レインボーアイランド＜NECアベニュー＞ 7600円/スーパーCD-ROM専用
	サイレントメビウス＜角川メディア・オフィス＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ストレイロード＜アイ・ジー・エス＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	21エモン〜めざせホテル王〜＜NECホームエレクトロニクス＞ 6800円/Huカード
	GODS＜ピーシーエム・コンプリート＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	50th＜テイチク＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	スペースファンタジーゾーン＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM両対応
	ストライダー飛竜＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ワードナの森＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ホームデータの囲碁(仮題)＜ホームデータ＞ 価格未定/Huカード
	ギャラクシーフォース＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	チキチキボーイズ＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	天地を喰らう＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ビーターパックラット＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
	マジカルパズル・ポピルズ＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
	アルガノス＜インテック＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ダイノフォース＜ユニポスト・オブ・ジャパン＞ 価格未定/Huカード
	ヘルファイアー＜NECアベニュー＞ 価格未定/Huカード
	ラストハルマゲドンII(仮題)＜ブレイングレイ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	風の伝説ザナドゥ＜日本ファルコム＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	芸者ウォリアーズ＜タイトー＞ 価格未定/CD-ROM
	FRAY -Xak外伝-(仮題)＜マイクロキャビン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	コズミックファンタジー4 銀河少年伝説＜レーザーソフト＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ドラゴンナイトIII＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	アルシャーク＜ビクター エンタテインメント＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	とらべらーず!〜伝説をぶっとばせ〜＜ビクター エンタテインメント＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ウィザードリィI・II＜ナグザット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ウィザードリィIII＜ナグザット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	真・女神転生＜アトラス＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ブルーフォレスト物語＜ライトスタッフ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	超英雄伝説 ダイナスティックヒーロー＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ロードス島戦記2＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	フェイスボール＜リバーヒルソフト＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	Might＆MagicIII＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	YAWARA!2＜ソフィックス＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ブラッドギア＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ダイナスティックヒーロー＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	シルフィア＜トンキンハウス＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ただいま勇者募集中＜ヒューマン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	PD3(仮題)＜アイレム＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	機装ルーガ＜工画堂スタジオ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	悪魔城ドラキュラX＜コナミ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	美少女戦士セーラームーン(仮題)＜バンプレスト＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	●ブランディッシュ＜NECホームエレクトロニクス＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	●ぽっぷるメイル＜NECホームエレクトロニクス＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用

MD メガドライブ

5月発売のソフト

28日	デバステイター＜ウルフ・チーム＞ 7800円/CD-ROM
28日	ナイトストライカー＜タイトー＞ 7800円/CD-ROM
28日	スノーブラザース＜テンゲン＞ 7800円/カートリッジ
28日	太閤立志伝＜光栄＞ 11800円/バックアップカートリッジ
28日	エクスランザー＜セガ＞ 6800円/カートリッジ
28日	幻影都市〜ILLUSION CITY〜＜マイクロキャビン＞ 4980円/CD-ROM

6月発売のソフト

4日	LHX アタック・チョッパー＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ
9日	ジェームス・ボンド II＜EAビクター＞ 5900円/カートリッジ
11日	スラップファイト＜テンゲン＞ 7800円/カートリッジ
11日	Aランクサンダー誕生編＜RIOT＞ 7800円/CD-ROM
18日	パワーモンガー＜EAビクター＞ 8900円/バックアップカートリッジ
25日	スティールタロンズ＜テンゲン＞ 6800円/カートリッジ
25日	メガ シュバルツシルト＜セガ＞ 7800円/CD-ROM
25日	アークスI II III＜ウルフ・チーム＞ 8800円/CD-ROM
25日	ゴールデンアックス3＜セガ＞ 6800円/カートリッジ
25日	エリミネート・ダウン＜ソフトビジョン＞ 8500円/カートリッジ
25日	トッププロゴルフ2＜ソフトビジョン＞ 8500円/カートリッジ
下旬	魔天の創滅＜講談社総研＞ 8900円/バックアップカートリッジ

7月発売のソフト

16日	**■騎士伝説＜講談社総研＞ 9800円/バックアップカートリッジ**
16日	**■ダイナミックカントリークラブ＜セガ＞ 7800円/CD-ROM**
23日	**■ザ・スーパー忍II＜セガ＞ 6800円(予価)/カートリッジ**
23日	ジョーダン VS バードONE on ONE＜EAビクター＞ 7900円/カートリッジ
23日	聖魔伝説3×3EYES＜セガ＞ 8800円/CD-ROM
23日	サイボーグ009＜RIOT＞ 7800円/CD-ROM
30日	**■モンキーアイランド＜ビクター エンタテインメント＞ 8800円/CD-ROM**
30日	Pop'n Land＜シュールド・ウェーブ＞ 7800円/CD-ROM
30日	ロード・ラッシュII＜EAビクター＞ 7900円/カートリッジ
上旬	F1 CIRCUS CD (仮題)＜日本物産＞ 8800円/CD-ROM
中旬	マーブルマッドネス＜テンゲン＞ 価格未定/カートリッジ
7月	**■ブギウギ・ボーリング＜ビスコ＞ 6800円/カートリッジ**
7月	**■ああ播磨灘＜セガ＞ 7800円(予価)/カートリッジ**
7月	**■エコー・ザ・ドルフィン＜セガ＞ 6800円(予価)/カートリッジ**
7月	バリアーム＜ヒューマン＞ 7500円(予価)/CD-ROM
7月〜8月	ロードライアット＜テンゲン＞ 価格未定/カートリッジ

8月発売のソフト

6日	**■コラムスIII＜セガ＞ 6800円(予価)/カートリッジ**
6日	**■慶応遊撃隊＜ビクター エンタテインメント＞ 7400円/CD-ROM**
6日	イモータル(仮題)＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ
8月	**■江川卓のスーパーリーグCD＜セガ＞ 7800円/CD-ROM**
8月	**■クールスポット(仮題)＜ヴァージンゲーム＞ 8000円(予価)/カートリッジ**
8月	ガントレット＜テンゲン＞ 価格未定/カートリッジ
8月	ペブルビーチの波涛＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
8月	ロケットナイト アドベンチャーズ＜コナミ＞ 価格未定/カートリッジ
8月	雀豪 ワールドカップ＜ビクター エンタテインメント＞ 価格未定/CD-ROM

9月以降発売のソフト

9月3日	フェイタルリワインド(仮題)＜EAビクター＞ 6900円/カートリッジ
9月10日	ミュータントリーグ・フットボール(仮題)＜EAビクター＞ 7900円/カートリッジ
9月17日	NBAプレイオフ ブルズVSブレイザーズ＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ
月24日	B.O.B(仮題)＜EAビクター＞ 7900円/カートリッジ
9月	**■笑ゥせえるすまん＜セガ＞ 7800円(予価)/CD-ROM**
9月	**■ガンスター ヒーローズ＜セガ＞ 6800円(予価)/カートリッジ**
9月	**■信長の野望 全国版＜光栄＞ 8800円/カートリッジ**
9月	**■CDソニック・ザ・ヘッジホッグ＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM**
9月	アルシャーク＜ポリドール＞ 8800円(予価)/CD-ROM
9月	マクドナルド〜トレジャーランド・アドベンチャー〜＜セガ＞ 6800円(予価)/カートリッジ
9月	アルスラーン戦記＜セガ＞ 7800円(予価)/CD-ROM
9月〜10月	戦国伝承＜サミー＞ 価格未定/CD-ROM
10月	**■パーティークイズ MEGA Q＜セガ＞ 6800円(予価)/カートリッジ**
10月	シャイニング・フォースII＜セガ＞ 8800円(予価)/バックアップカートリッジ
10月	モンスターワールドIV(仮題)＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
10月	アリボクシング(仮題)＜ヴァージンゲーム＞ 8000円(予価)/カートリッジ
10月	**●ウイニング・ポスト＜光栄＞ 価格未定/CD-ROM**
10月	**●蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史＜光栄＞ 価格未定/CD-ROM**
11月	デューンII＜ヴァージンゲーム＞ 7800円(予価)/CD-ROM
11月	幽☆遊☆白書外伝＜セガ＞ 8800円(予価)/カートリッジ
12月	**■ファンタシースターIV＜セガ＞ 8800円(予価)/バックアップカートリッジ**
12月	**■バーニングフィスト＜セガ＞ 8800円/CD-ROM**
'93年	アイ オブ ザ ビホルダー＜ポニーキャニオン＞ 5800円(予価)/CD-ROM
'93年	マイト アンド マジックIII＜CSK総合研究所＞ 価格未定/CD-ROM
'93年	センチュリオン＜EAビクター＞ 価格未定/カートリッジ
'93年	VAMPIRE KILLER＜コナミ＞ 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

	■雀皇登龍門＜セガ＞ 6800円(予価)/バックアップカートリッジ
	■ウィング・コマンダー＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
	■アフター ハルマゲドン＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
	■夢幻の如く＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
	■ロードス島戦記＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
	■デビルバスター(仮題)＜シムス＞ 価格未定/カートリッジ
	■ポリゴナルゴルフ(仮題) ＜シムス＞ 価格未定/CD-ROM
	■ナイトトラップ＜セガ＞ 7800円(予価)/CD-ROM
	■シャドウラン＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
	■夢見館の物語＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
	タイムドミネーター＜ビック東海＞ 価格未定/カートリッジ
	バトルマニア2(仮題)＜ビック東海＞ 価格未定/カートリッジ
	いしいひさいちの大政界＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
	ストリートファイターII ダッシュ＜カプコン＞ 価格未定/カートリッジ
	ぽっぷるメイル＜セガ・ファルコム＞ 価格未定/CD-ROM
	サージングオーラ＜セガ＞ 8800円/バックアップカートリッジ
	ダークウィザード -蘇りし闇の魔導師-＜セガ＞ 6800円/CD-ROM
	Vay(ヴァイ)〜流星の鎧〜＜シムス＞ 7800円/CD-ROM
	狼兵(ランピン)(仮題)＜シムス＞ 価格未定/CD-ROM
	真・女神転生＜シムス＞ 価格未定/CD-ROM
	エイリアン3＜ビック東海＞ 価格未定/カートリッジ
	ハイパーロードモナーク(仮題)＜セガ・ファルコム＞ 価格未定/CD-ROM
	ハイムドール＜ビクター エンタテインメント＞ 価格未定/CD-ROM
	銀河鉄道999＜RIOT＞ 価格未定/CD-ROM
	シスターソニック(仮題)＜セガ・ファルコム＞ 価格未定/CD-ROM
	スーパーブランディッシュ(仮題)＜セガ・ファルコム＞ 価格未定/CD-ROM
	スーパー大戦略 SCD(仮題)＜セガ・ファルコム＞ 価格未定/CD-ROM
	プレゼンス ノスタルジアII＜シュールド・ウェーブ＞ 価格未定/CD-ROM
	メタルファング＜ビクター エンタテインメント＞ 6900円/カートリッジ
	沈黙の艦隊＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	パワードリフト＜電波新聞社＞ 価格未定/CD-ROM
	大封神伝＜ビクター エンタテインメント＞ 価格未定/CD-ROM
	MERRY GOROUND＜データウェスト＞ 価格未定/CD-ROM
	ラングリッサー2(仮題)＜メサイヤ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	THE IIIRD WORLD WAR＜マイクロネット＞ 価格未定/CD-ROM
	シルフィード(仮題)＜ゲームアーツ＞ 価格未定/CD-ROM
	ジョーモンタナ フットボール＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
	洗脳ゲーム TEKI・PAKI(テキパキ)＜東亜プラン＞ 価格未定/カートリッジ
	イースIV・マスク オブ ザ サン(仮題)＜セガ・ファルコム＞ 価格未定/CD-ROM
	ローリングサンダー3＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ
	蓬莱(ホウライ)学園＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
	V.R.(バーチャレーシング)＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	メタルハンマー(仮題)＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	ソニック・ザ・ヘッジホッグ3＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	ベア・ナックルIII＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	シャイニング・ローグ＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	超人スパーク＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	スーワーシャーク＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
	ミグ29＜テンゲン＞ 価格未定/カートリッジ
	レースドライビン＜テンゲン＞ 価格未定/カートリッジ
	バトルファンタジー＜マイクロネット＞ 価格未定/CD-ROM
	フラッシュバック＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	マルチ野球(仮題)＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	ダンジョン・マスター/スカルキープ＜ビクター エンタテインメント＞ 価格未定/CD-ROM
	サンダーホーク＜ビクター エンタテインメント＞ 価格未定/CD-ROM
	ブラスターマスター＜サンソフト＞ 6800円(予価)/カートリッジ
	AX101(仮題)＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM

GB ゲームボーイ

5月発売のソフト

28日	ポピュラス外伝＜イマジニア＞ 4900円[込]/カートリッジ
28日	鈴木亜久里のF-1スーパードライビング＜ロジーク(ジー・アミューズメンツ)＞ 3900円[込]/カートリッジ
28日	バブルボブルJR.＜タイトー＞ 3600円(予価)[込]/カートリッジ

6月発売のソフト

6日	ゼルダの伝説 夢をみる島＜任天堂＞ 3900円[込]/バックアップカートリッジ
17日	エイリアン3＜アクレイムジャパン＞ 3980円/カートリッジ
25日	**●SPLITZ＜イマジニア＞ 3900円[込]/カートリッジ**
下旬	**■ブービーボーイズ＜日本物産＞ 3800円[込]/カートリッジ**
下旬	パチスロキッズ＜ココナッツジャパン＞ 3980円[込]/カートリッジ

7月発売のソフト

16日	びっくり熱血新記録 どこでも金メダル＜テクノスジャパン＞ 3800円[込]/カートリッジ
16日	マイケル・ジョーダン ワン・オン・ワン＜EAビクター＞ 3900円[込]/カートリッジ
20日	ゴッドメディスン＜コナミ＞ 4500円/バックアップカートリッジ
23日	ああ 播磨灘＜アスク講談社＞ 4500円[込]/カートリッジ
下旬	幽☆遊☆白書(仮題)＜トミー＞ 3980円(予価)[込]/カートリッジ
7月	**■ザ・グレイトバトル外伝 鉄球ファイト＜バンプレスト＞ 3980円/カートリッジ**
7月	J・カップサッカー＜ジャレコ＞ 価格未定/カートリッジ
7月	モンスターメーカー バーコードサーガ＜ナムコ＞ 価格未定/バーコードボーイ専用カートリッジ
7月	ジミーコナーズのプロテニスツアー＜ミサワエンターテインメント＞ 3900円[込]/カートリッジ

8月発売のソフト

8日	桃太郎電劇＜ハドソン＞ 4500円[込]/カートリッジ
下旬	勝馬予想 競馬貴族＜キングレコード＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
8月	**■らんま1/2 格劇問答!!＜バンプレスト＞ 3980円(予価)[込]/カートリッジ**
8月	**■仮面ライダーSD＜ユタカ＞ 3500円[込]/カートリッジ**
8月	MVPベースボール(仮題)＜アクレイムジャパン＞ 4500円(予価)[込]/カートリッジ

9月以降発売のソフト

9月	エイリアンVSプレデター＜アスク講談社＞ 4500円[込]/カートリッジ
11月	アルマジロ外伝＜アイ・ジー・エス＞ 3900円[込]/カートリッジ
'93年	スターウォーズ＜ビクターワールド＞ 4200円[込]/カートリッジ
'93年	天地を喰らう＜カプコン＞ 4800円[込]/バックアップカートリッジ

発売日未定のソフト

	主役戦隊アイレムファイター＜アイレム＞ 価格未定/カートリッジ
	UNO＜トミー＞ 3980円(予価)[込]/カートリッジ
	ルクル(仮題)＜ビック東海＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	マサカリ伝説・RPG編＜トンキンハウス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	メトロバニック(仮題)＜日本物産＞ 価格未定/カートリッジ
	鉄道王II＜デービーソフト＞ 3500円[込]/カートリッジ
	バトルトード＜メサイヤ＞ 価格未定/カートリッジ
	MAJESTIC MAGICIAN(仮題)＜NICS＞ 価格未定/カートリッジ
	バーコードジョッキー(仮題)＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ
	ダッシュカーバトル(仮題)＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ
	アメリカ横断ウルトラクイズ4＜トミー＞ 価格未定/カートリッジ
	女神転生外伝 ラストバイブルII＜アトラス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	剣勇伝説ヤイバ＜バンプレスト＞ 価格未定/カートリッジ

GG ゲームギア

5月発売のソフト

28日	KICK&RASH＜シムス＞ 4500円/カートリッジ

6月発売のソフト

25日	トム＆ジェリー＜セガ＞ 3800円(予価)/カートリッジ

7月発売のソフト

2日	ああ播磨灘＜セガ＞ 3800円(予価)/カートリッジ
9日	シャイニング・フォース外伝II 邪神の覚醒＜セガ＞ 5500円(予価)/バックアップカートリッジ
23日	ベアナックルII〜死闘への鎮魂歌〜＜セガ＞ 3800円(予価)/カートリッジ
23日	ジュラシックパーク＜セガ＞ 3800円/カートリッジ

9月以降発売のソフト

9月	**■GGアレスタII＜セガ＞ 3800円/カートリッジ**
10月	**■妖逢伝ひすい丸梵天の剣＜セガ＞ 5500円/カートリッジ**

発売日未定のソフト

	■魔導物語〜3つの魔導球〜＜セガ＞ 5500円(予価)/バックアップカートリッジ
	■ドナルドダッグ2(仮題)＜セガ＞ 3800円/カートリッジ
	ヤングインディ・ジョーンズ＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	対戦麻雀 好牌II＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	スクラッチゴルフ(仮題)＜シムス＞ 価格未定/カートリッジ
	フェイスボール2000＜リバーヒルソフト＞ 価格未定/カートリッジ
	ザ・シンプソンズ バートVSザ・スペースミュータント(仮題)＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	アウトラン・ヨーロッパ＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	ソニック・ザ・ヘッジホッグ3＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	ALADDIN＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	ぷよぷよ2＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	NBAバスケットボール＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	NFLフットボール＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	バトルトード＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	TEAM WILLIAMS＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	エイリアン3＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	RIDDCK BOWE BOXING＜マイクロネット＞ 価格未定/カートリッジ

●印のゲームは、発売日スケジュール表に初登場した新作ソフトです。■印のゲームは、発売日や価格などに変更があったソフトです。価格のあとに[込]マークがついているものは消費税込、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。スーパーCD-ROM両対応と表示されたゲームは、スーパーCD・ROM² で使用すると、CD・ROM² で使用するよりもデータを読み込む回数が少なくなり、待ち時間がより短くなるタイプのソフトです。

WEEKLY ファミコン通信

Pick Up

SHOPPING INFORMATION

今週の調査協力店 ソフマップ

ディスカウントショップ最新価格データ

	ソフト名	標準価格	販売価格
スーパーファミコン	バーコードバトラー戦記 スーパー戦士出撃せよ	7680円	6480円
	対局囲碁ゴライアス	14800円	10500円
	ジャングルウォーズ2 古代魔法アティモスの謎	9500円	6780円
	伝説のオウガバトル	9600円	6980円
	デュアルオーブ ～聖霊珠伝説～	9700円	6980円
	スーパーバトルタンク	7800円	5980円
	スーパーダンクスター	7900円	5480円
	キャプテン翼Ⅳ プロのライバルたち	9700円	6480円
	DEAD DANCE	9700円	6800円
	龍騎兵団ダンザルブ	9500円	6780円
	エルナード	9600円	6480円
	メタルマックス2	9500円	7980円
	ドラゴンボールZ 超武闘伝	9800円	6800円
	ブレスオブファイア ～竜の戦士～	9800円	7980円
	太閤立志伝	11800円	8480円
ファミコン	愛先生のO・SHI・E・TEわたしの星	12800円	6980円
	ナイトガンダム物語3 伝説の騎士団	7800円	2980円
	星のカービィ 夢の泉の物語	6500円[込]	4099円[込]
	ジェットソン	6800円	4780円
	SDガンダム GUNDAM WARS	2800円	1980円
	ゴリラーマン	6900円	4980円
	くにおくんの熱血サッカーリーグ	6500円	4580円
	タックテイルズ2	5800円	3980円
	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	11800円	8500円
	もえろツインビー シナモン博士を救え!	3900円	2480円
	USA ICE HOCKEY in FC	6300円	3980円
	スターウォーズ 帝国の逆襲	7900円	4980円
	炎の闘球児 ドッジ弾平2	6800円	3980円
	バブルボブル2	5900円	4100円
	ウルトラマン倶楽部 スポ根ファイト!!	2800円	1980円
PCエンジン	Jリーグ グレイテストイレブン	7400円	4980円
	英雄三国志	7700円	5480円
	ラプラスの魔	7500円	5100円
	雀偵物語3 セイバーエンジェル	7800円	5680円
	TVスポーツ・アイスホッケー	7200円	4980円
	TVスポーツ・バスケットボール	7200円	4980円
	フィーンドハンター	7800円	5680円
	ゼロヨンチャンプⅡ	7800円	5680円
	ムーンライトレディ	6800円	4980円
	ウインズ・オブ・サンダー	6800円	4780円

	ソフト名	標準価格	販売価格
メガドライブ	007・死闘	6800円	4480円
	三國志Ⅲ＜MEGA-CD版＞	14800円	10980円
	SEGA CLASSIC	2980円	1980円
	ゾウ!ゾウ!ゾウ! レスキュー大作戦	8900円	5780円
	スイッチ	8800円	5680円
	餓狼伝説 宿命の闘い	8800円	5280円
	らんま1/2 白蘭愛歌	8300円	5500円
	メガロマニア	8800円	4980円
ゲームボーイ	ミロンの迷宮組曲	3800円[込]	2760円[込]
	ミッキーマウスⅣ 魔法のラビリンス	3900円	2800円
	魔界村外伝	3500円[込]	3069円[込]
	ダブル役満	4500円[込]	3193円[込]
	GIキング! 3匹の予想屋	5900円[込]	4223円[込]
	GBバスケットボール	3900円[込]	2760円[込]
	アウトバースト	4000円	2980円
	NBAオールスターチャレンジ2	3980円[込]	2884円[込]
ゲームギア	シャイニング・フォース外伝	5500円	3580円
	プロ野球GGリーグ	4500円	2980円
	ドラえもん ノラのすけの野望	3500円	2480円
	ぷよぷよ	3500円	2480円
	ミッキーマウスの魔法のクリスタル	3800円	2480円

ハード名	標準価格	販売価格
スーパーファミコン本体	25000円[込]	16459円[込]
ゲームボーイ本体	12500円[込]	8219円[込]
ファミコン本体	14800円	9580円
ワンダーメガ本体(セガ)	79800円	54800円
メガドライブ2本体	12800円	9800円
メガ-CD2	29800円	23800円
ゲームギア本体	19800円	11300円
PCエンジンDUO-R本体	39800円	27800円
PCエンジンCGⅡ本体	19800円	10980円
PCエンジン スーパーCD・ROM²	47800円	26800円
ネオジオ本体	48800円	33500円
スーパーマルチタップ	2980円	2350円
アスキーパッド	2980円	2150円
アスキースティック	6500円	4800円
アスキースティック スーパーエルファイブ	2980円	1980円
CPSファイター	9800円	6800円
ターボファイルアダプター	2500円	1980円
スーパーファミコン用マウス	3000円[込]	2266円[込]

今週のお買い得情報

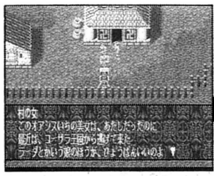
- ○ファイナルファンタジーⅤ (スーパーファミコン) ---------- 3980円
- ○つっぱり大相撲 立身出世編 (スーパーファミコン) ---------- 2980円
- ○アクションパチ夫 (スーパーファミコン) ---------- 3980円
- ○半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…!! (スーパーファミコン) ---------- 3980円
- ○バットマンリターンズ (スーパーファミコン) ---------- 3980円
- ○スーパーマリオカート (スーパーファミコン) ---------- 5980円
- ○トップをねらえ! Gunbuster Vol.2 (PCエンジン) ---------- 2980円
- ○グラディウスⅡ ～ゴーファーの野望～ (PCエンジン) ---------- 2980円
- ○クレスト・オブ・ウルフ (PCエンジン) ---------- 1480円
- ○SNATCHER (PCエンジン) ---------- 4780円
- ○桃太郎伝説外伝 第一章 (PCエンジン) ---------- 2980円
- ○シャイニング・フォース ～神々の遺産～ (メガドライブ) ---------- 2850円
- ○NBAプロバスケットボール ブルズVSレイカーズ (メガドライブ) ---------- 2980円
- ○電忍アレスタ (メガドライブ) ---------- 2480円
- ○天舞 メガCDスペシャル (メガドライブ) ---------- 3980円

最新再出荷情報

発売日	ソフト名
スーパーファミコン	
5月28日	○ぎゅわんぶらあ自己中心派 8800円 ＜パック・イン・ビデオ＞
5月28日	○ドラゴンボールZ 超武闘伝 9800円 ＜バンダイ＞
5月28日	○ファイナルファイト 8500円 ＜カプコン＞
5月下旬	○伝説のオウガバトル 9800円 ＜クエスト＞
6月4日	○アメージングテニス 8800円 ＜パック・イン・ビデオ＞
6月4日	○スーパー倉庫番 6800円 ＜パック・イン・ビデオ＞
6月	○雀闘士銅羅王 8900円 ＜パウ＞
6月上旬	○スーパーファイヤープロレスリング2 8500円 ＜ヒューマン＞
7月9日	○ナイジェル・マンセル F1チャレンジ 8800円 ＜インフォコム＞
7月下旬	○スーパー麻雀 8000円 ＜アイマックス＞
7月下旬	○スーパー将棋 8800円 ＜アイマックス＞
7月下旬	○デュアルオーブ ～聖霊珠伝説～ 9700円 ＜アイマックス＞
ファミコン	
5月	○熱血格闘伝説 6500円 ＜テクノスジャパン＞
5月	○くにおくんの時代劇だよ 全員集合! 6500円 ＜テクノスジャパン＞
5月	○びっくり熱血新記録 はるかなる金メダル 6500円 ＜テクノスジャパン＞
PCエンジン	
7月16日	○ライザンバーⅢ 7600円 ＜データウエスト＞
7月16日	○PSYCHIC DETECTIVE SERIES vol.3 AYA 7600円 ＜データウエスト＞
メガドライブ	
5月下旬	○ぷよぷよ 4900円 ＜セガ＞
ゲームボーイ	
6月25日	○美少女戦士セーラームーン 3500円[込] ＜エンジェル＞
6月25日	○クレヨンしんちゃん オラとシロはおともだちだよ 3500円[込] ＜バンダイ＞

スーパーマリオクラブ SUPER MARIO CLUB

人気コミック『MADARA』が原作のRPG。壮大かつ独特な雰囲気を持つ世界を舞台にくり広げられるオリジナルストーリーが魅力的。戦闘シーンは迫力のあるオートバトルシステムを取り入れているので、めんどうなコマンド入力が必要なくなった。販売予想本数は40万本。



MADARA 2

スーパーファミコン ＜コナミ＞
9800円 7月16日発売

※上記の価格はすべて新品ソフトの価格です。最新再出荷情報は、全国の小売店への出荷予定日です。調査協力店とは一切関係ありません。人気商品は売切れの場合があります。 ★5月19日調べ

スタパ斎藤の メカフェチ バカ一代 no.9



これからの季節、注目し崇拝し先人に感謝の意を現わさなければならない機械といえば、やはり熱交換機。つまりエアコン。この機械のハラショーな点は、空気を冷やしちまうトコだ。フロンガスなど化学的に安定した気体の液化と気化を利用し、熱を右から左へ移動させるというしくみもイカス!!「ヘッ冷やすだけか」などと冷たい言葉を熱交換機様に浴びせてはならない。冷却だけに"冷たい言葉"とカケたシャレなんだが、んなことあどうでもよく、ともかく、冷却するというのは凄いことなのだ。

冬の寒い日は、ストーブやコタツを使う。なければ毛布にくるまる。燃料を燃やしたり、ニクロム線に電気を流したり、メシ食って体温上げりゃいい。暖めることに関しては簡単かつ多くの技術がある。

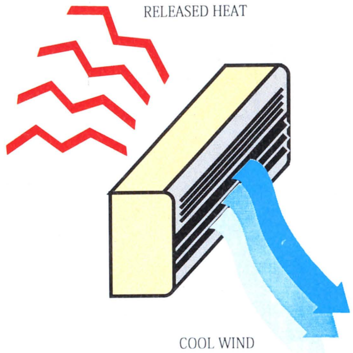
だが。うおおお〜!! 俺様の部屋は最低に不快だ!! ジーザス!! 暑いぜ暑いぜ暑くて死ぬぜ〜!! という状況のときはどうするか? 外気を入れたり部屋に水をぶちまけたりする程度しか対処法がない。だが、熱交換様の活躍があれば、熱を部屋の外に追い払える。熱をコッチからアッチへ動かしちゃうなんて、ああ頼もしい熱交換機さま。ステキ。チュ。という感じだ。

昔から人間は「冷やしてえ」という思いに駆られて非常な努力をしてきた。権力者たちは山から氷を切り出させたり、氷を保存する倉庫である氷室なんてのもあった。多くの人間が汗ダクの暑い思いをしつつ、ほんのちょっとの"涼"を楽しんだ。だが現代、生身の人間には至難の"冷やす"という行為も、熱交換機様がやってのける。まったく人類の英知の結晶、人間の味方って感じの機械だ。まだ熱交換機を発明してない猫社会や犬社会が不憫だ。一生毛だらけだし。

氷を作ったり、食料の鮮度を保ったり、あるいは部屋を快適にしたり。画期的大発明に違いない熱交換機だが、現代人はこの技術をナメてる!! おろそかにしてる!! 間抜けに扱ってる!! 昔は人間が束になったって夏を涼しくできなかったのに、なんだ〜貴様らは!! エアコンで冷え性なんかになりやがって!! 冷たく冷やしたビールを浴びるな〜!! 冷房の効いた温水プールなんかで泳ぎやがって!! そ〜ゆ〜輩は液体窒素ブッかけて根性冷やしなおしてやるからそう思え〜!! とか思います。偉大なテクノロジーに申し訳ないと。

いや、別にエアコン効かせつつモモヒキはいてもいいす。優勝したら冷たいビール浴びて風邪ひいてもいいす。でもお、やっぱあ、熱交換機様ってえ、数10年まえなら夢のような機械だしい、ドリーミーだしい、もうちょっとお、よく考えるっていうかあ。冷たさの陰には偉大な熱交換機様の活躍があるのだと、ちょっとだけ思おう!!

エアコンは熱交換機なり! エントロピー増大の時間だ!!





加藤博一の代打一発!

近鉄が浮上するカギは鈴木監督

今年の近鉄の戦いぶりはいったいなんだ! 球団だけでなくファンも待ち望んで、そして誕生した鈴木監督だというのに、開幕からちぐはぐな野球を続けてばかりで一向に立ち直る気配を見せていない。5月頭の対西武戦でエースの野茂が登板した。このとき野茂は、爪が割れているにも関わらず志願して登板をしたのだ。だが結果としてはボコボコに打たれて火だるまの状態。野茂は責任感が強いだけに、それまで不調だったチームを救おう、宿敵西武の勢いを止めようとしてマウンドに上がったのだろう。だが散々な結果。打線も唯一ブライアントが開幕から絶好調なだけで、あとは赤子の手をひねるように、他チームに抑えられっぱなし。なぜこんな、低迷状態にチームがなってしまったのか。

その原因は近鉄の売りもののひとつ、"いてまえ打線"を鈴木監督流に改造しようとしたことにある。近鉄のチームカラーというのはブライアントがすべてを表わしていると思う。エラーをしても、三振をしても、立派に3冠王に迫る勢いのバッティングをしているし、現に打撃タイトルも取っている。いまの近鉄打線に細かい野球を求めても無理があるような気がする。送りバントは必要ないと思うのだ。

バットを振る音や、ボールを投げる音がビュンビュンしているのが近鉄らしさ。監督の理想の野球を押しつけても、とまどいが見られるだけ。監督の背番号だけ目立ってもしょうがない。選手が大きく輝やくべき。やっぱり、近鉄にはワッショイ野球がいちばん似合うと思うんだけど。オリックスの二の舞になってほしくないでしょ。



⬆笛吹けど選手踊らずとは近鉄のことか。このまま全体がちぐはぐのままでいると、西武において行かれる可能性が大だ。



■将来は虚無僧になる(予定)と言っている桜先生なのですが……



■『マリオカート』をまだやっているようです（近況報告でした）

はげましのおたよりギブミー

KIN 禁 DAN 断の HI 秘 GI 技！

秘技班ではいまごろになってカゼが流行っている。ひとり、ふたりと倒れて行き、ついには毛利名人までがダウン。しかたないので来週の秘技はお休み、なんてことにはなりませんけどね。

おもちゃ券 4000円
ファミ通チケット 3500ガバス

SF ブレス オブ ファイアー～竜の戦士～ カプコン

隠しアイテム無法地帯

東京都 尾上智春 (会員番号903800)

一度使ってみるとその便利さにビックリ、の隠しアイテム類を一気に紹介してしまうぞ。

まずはスライサーから。女神が新皇帝に復活させられたあと行けるようになる、塔のうしろを調べてみると発見できるはずだ。この武器はリュウしか使えないが、攻撃力が150もあるという代物。なんとも頼りになる武器なのだ。

アイスダガーと命の鎧は、パスラの浮島の竜の神殿にある。竜の柱を調べてみよう。さらに、浮遊要塞でジュダスを倒し、彼の椅子の左側を調べれば、こちらには皇帝の剣が。攻撃力はなんと255！

この調子で、以下の写真を参考に、ぜひぜひ各種の隠しアイテムを捜し出してくだされ。

こんなところに



⬆塔はパスラの浮島の北にある。フィールドマップ上で塔のうしろに回り込め。

スライサーだ



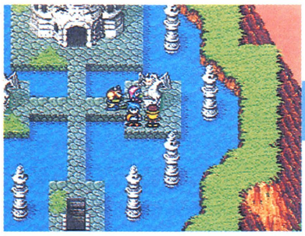
⬆スライサーを発見した！ ブーメラン系の最強武器だ。重さも2しかないし。

主人公のみ使用可



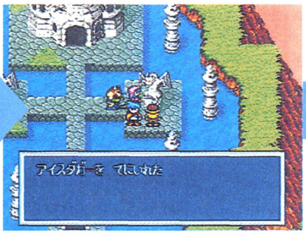
⬆リュウ用でスライサーより強力な武器は、あとで紹介する皇帝の剣くらい。

竜の柱で



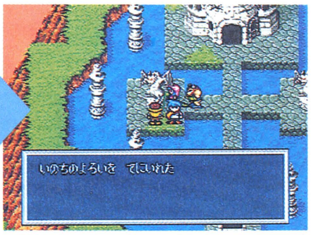
⬆やっとこさっとこ竜の柱のところまでやってきた。ここを調べるとアイテムが。

アイスダガーと



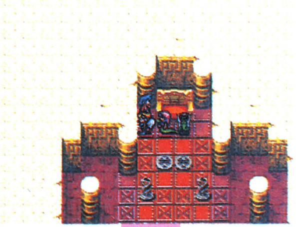
⬆まずアイスダガー。攻撃力は75。アイテムとして使用すると氷系魔法の効果が。

命の鎧を発見



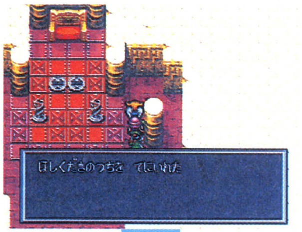
⬆命の鎧の防御力はなんと115。しかも装備して歩くと、体力を回復する効果も。

玉座のうしろに



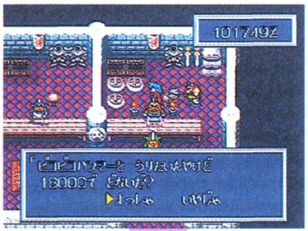
⬆ジュダスの座っていた椅子の、左側を捜すのだ。皇帝の剣はすぐに見つかるぞ。

柱のうしろに



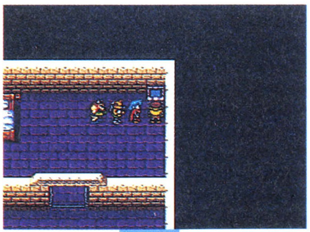
⬆やはりジュダスを倒したら、部屋のふたつの柱のうち、右側のものを調べよう。

市場ではなんと



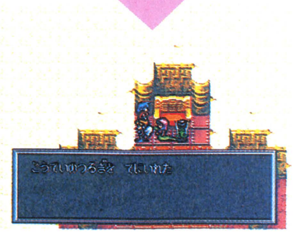
⬆自由市場で商売をする。運が良ければピコピコハンマーを持ったお客が……。

この壁のなかに



⬆光の町にある牢屋の壁の、写真の部分を調べると囚人の服が入手できるのだ。

皇帝の剣だ



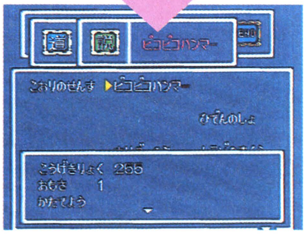
⬆上にも書いたとおり、凄まじい攻撃力を誇る。装備可能なのはリュウだけ。

星砕きの槌



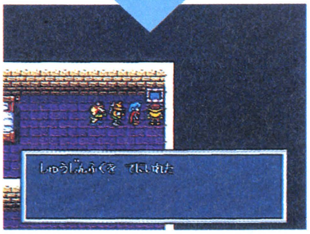
⬆と、星砕きの槌が登場。攻撃力は210、戦闘中に道具として使うとソルの効果が。

ピコピコハンマーだ



⬆攻撃力は255。皇帝の剣とならぶ世界最強武具のひとつ。ビルダー用である。

囚人の服ね



⬆重さが2なのはいいが、防御力は10だけ。ただし、運勢がちょっと上昇するぞ。

おもちゃ券 1500円
ファミ通チケット 950ガバス

SF ブレス オブ ファイア～竜の戦士～ カプコン

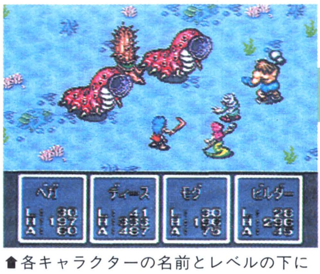
ひとめでわかる最大値

徳島県　嵯峨和憲　(会員番号903801)

ひとめでわかる!

戦闘が始まり、各キャラの HPやAPが表示されたら、セレクトボタンを押してみよう。HPやAPの欄に、それぞれの最大値が表示されるのだ。この最大値と比較すれば、各キャラが現在どの程度HPやAPを消耗しているのかがひとめでわかる、というわけ。なお、セレクトボタンから指を離せば、元の状態に戻るぞ。

HPとAPが表示されている画面で



⬆各キャラクターの名前とレベルの下に表示されているのが現在のＨＰとＡＰだ。

秘
HPとAPが
表示されている画面で
セレクトボタンを押す



⬆んで、その状態でセレクトボタンを押すと、最大値が表示されるという寸法。

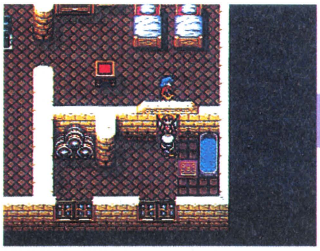
おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1450ガバス

SF ブレス オブ ファイア～竜の戦士～ カプコン

揉んで! 揉んで!! もっと揉んで!!!

愛知県　大場千波　(会員番号903802)

ニーナを先頭にして話しかけると



⬆先頭をニーナにして話しかけてみよう。彼女はイヤがっているかもしれないが。

肩を揉ませろだとー!?



⬆ここはニーナにガマンをしてもらい、肩を揉ませてあげよう。さあモミモミ。

なんと20000ゼニー



⬆あら20000ゼニーももらっちまったよ。気味悪いが、もらえるものはもらおうか。

光の町へ行き、ある建物の2階にいるおじいさんに話しかけてみよう。パーティーの先頭がリュウだと文句を言うが、ニーナが先頭なら「肩を揉ませてくれ」といってくる。

しかも、揉ませてあげると画面がピンク色となり、なんと20000ゼニーもくれるぞ。うれしいやら気持ち悪いやら、なんとも複雑な気分だね。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1450ガバス

SF ブレス オブ ファイア～竜の戦士～ カプコン

ゴールデンキング登場

静岡県　小原高夫　(会員番号903803)

経験値 がっぽがっぽ

まえのページで紹介した、スライサーが隠されている島に、ゴールデンキングというモンスターが出現するのは知っているかな。コイツを倒すとなんと9999もの経験値がもらえてしまう。8人パーティーだから、ひとりあたま1250ポイントも入ってくる計算。レベルアップもこれで簡単になっちゃうぞ。やったね!

この島にたどりつき



⬆繰り返すが、この島はパラスの浮島の北にある。ニーナで飛べばスグでしょ?

ゴールデンキングと戦闘しよう



⬆こいつがゴールデンキング。スライムのドでかい版とでも思えばいいかな。



⬆ほれ、経験値が9999! ついでにゼニーも9999!! なんともおいしいヤツだな。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 1950ガバス

SF Pop'nツインビー コナミ

とにかく増えちゃうんだな

東京都　山崎章太（会員番号903804）

ゲーム中に



⬆プレー中ならいつでもいいので、ポーズをかけてからコマンドを入力せよ。

とってもお得なコマンドをふたつ発見!!　このコマンドを使うと、いっきにオプションが9個に増えたり、クレジットが8になったりするのだ。これは、さっそく試してみるしかないぞ。

どちらのコマンドも、ゲーム中にポーズをかけてから、右のコマンドを入れよう。コマンドが長いので慎重に入力してね。

㊙
ポーズをかけてから
A、B、Y、X、R、L、
上、左、下、右、
A、A、A、
の順に押し
ポーズを解除する

クレジットが8



⬅クレジットが8になったので、いくらやられてもへっちゃらだ。限界はあるけどね。

㊙
ポーズをかけてから
下、下、上、上、
B、B、X、X、
右、左、A、Y、
の順に押し
ポーズを解除する

オプションが9



⬅オプションが増えて、体当たり攻撃がやりたい放題でラッキー。限界はあるけどね。

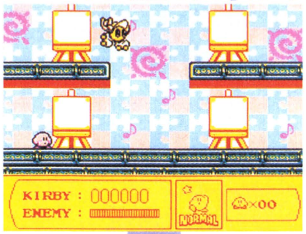
おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 1950ガバス

FC 星のカービィ 夢の泉の物語 任天堂

これまた増えちゃうんだな

新潟県　倉又太陽（会員番号903805）

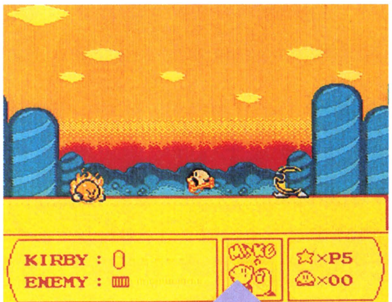
レベル2のボス



⬆レベル2のボス、ペイントローラーのところまで進め。ちなみにボスと対決モードでもこの秘技を使うことができるぞ。

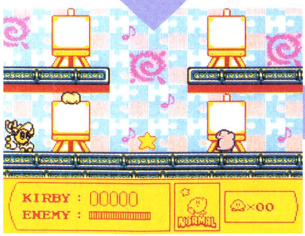
とりあえず、レベル2のボスがいるところまで進もう。そこで、ボスの出現させた敵を吸い込み、吐き出してボスに3回分のダメージを与えるのだ。ほかの攻撃ではダメだ。その後、ボスがマイクを書くまでひたすら待ち、マイクが出たら必ず吸い込んでコピーするのだ。そしてマイク攻撃を2回行なって、あと1ダメージで倒せる状態にしよう。そうしたら、画面中央のスターロッドの出現ポイントまで進み、そこで最後のマイク攻撃をして、ボスを倒すのと同時にスターロッドを取るのだ。みごと成功すると画面右下の星の数が0となり、マイク攻撃が255回もできるようになる。

歌いたい放題



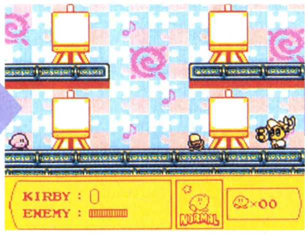
次のステージに進んだら、Aボタンを押してみう。画面が少々バグるがマイク攻撃ができるぞ。

吸い込み攻撃3回



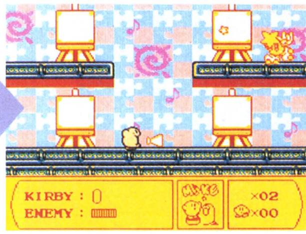
⬆ボスの出現させた敵を吸い込んで吐き出し、3回当ててダメージを与えろ。

マイクが出るまで



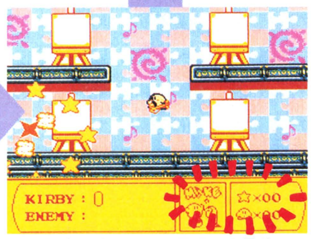
⬆今度は、マイクが出てくるまで待つのだ。で、マイクの技をコピーするのだ。

マイク攻撃2回



⬆マイク攻撃を2回して、ボスがあと一撃で倒れるまで、ダメージを与えろ。

ここで最後の一撃



⬆カービィがいるこの場所で、最後のマイク攻撃を行なえ。星が0になれば成功。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1450ガバス

MD ファイナルファイトCD　セガ

トワイライトゾーンを発見

神奈川県　田村貴志（会員番号903806）



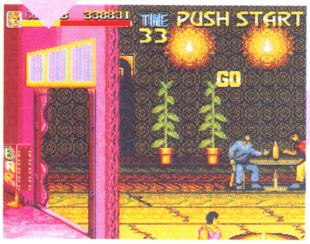
この酒場にくるのだ

⬅この写真のように、看板を左端にくるように調整して進むのだ。



アララ上ぼるぞ

➡看板に重なって✚ボタンの上を押していると、壁をズンドコ上ぼるぞ。

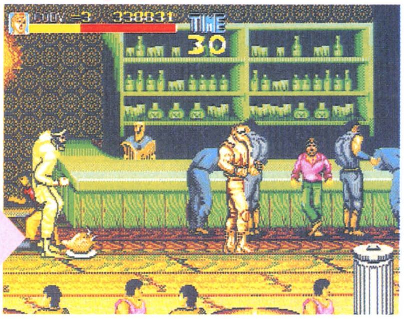


画面外に消えてしまうのだ

⬅うーむ、画面外に消えてしまった。この状態でも、先に進むことは可能。

なんともミステリーな場所を発見。とにもかくにも、ステージ３の途中にある酒場まで進もう。そこで、その店先にある看板を左の写真みたいに、画面の左端に来るようにちょっとずつ移動して合わせよう。そして看板に重なるように立ち、そのまま✚ボタンの上を押して、上に進んでみると……。本来なら進めない壁を、ドンドンと上に進んで、しまいに画面外へ消えてしまうのだ。

敵を倒せない……



⬆消えたまま先に進めるが、敵を倒すことができない。タイムオーバーでやられるのを待つしかない。

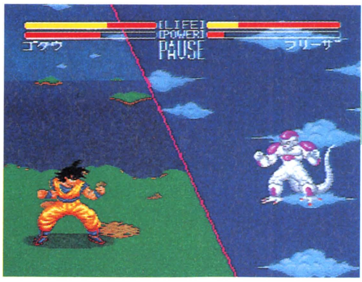
おもちゃ券 1500円
ファミ通チケット 1200ガバス

SF ドラゴンボールZ 超武闘伝　バンダイ

今週はウオッチモードでござんす

東京都　坂田道男（会員番号903807）

対戦中にポーズ



⬅いつものように対戦モードを選び、対戦が始まったらポーズをかけろ。

ポーズ中にコントローラー1のA、B、X、Yボタンを同時に押す

ウオッチモード



⬅コンピューター対コンピューターの対戦が見られる。戦いかたを研究してみたら？

今週の『ドラゴンボールZ　超武闘伝』の秘技は、ウオッチモードのやりかただ。まず、対戦モードを選ぶ。対戦が始まったらスタートボタンを押してポーズをかけよう。そして、ポーズ中に右上のコマンドを入力するのだ。で、〝バボ〞という鈍い音が聞こえたら成功。ポーズを解除すると、プレーヤー１側のキャラをコンピューターが操作してくれるぞ。コンピューターどうしの戦いを観戦できるのだ。

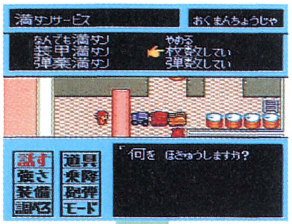
おもちゃ券
2000円
ファミ通チケット
1500ガバス

SF メタルマックス2 データイースト

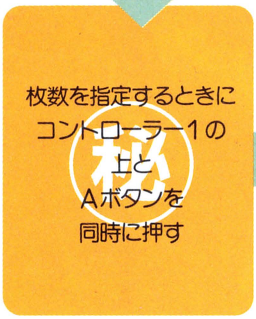
装甲タイルもタダで補給!

京都府　後村寛仁　(会員番号903808)

"枚数指定"を選ぶ



⬆満タンサービスで"枚数指定"を選ぶのだ。すると、「何枚補給しますか?」と聞いてくるので、そのときに……。



満タンサービスで戦車の装甲タイルを補給するときは"枚数指定"を選ぼう。そして、✚ボタンの上とAボタンを同時に押しながら枚数を指定するのだ。すると、0Gで装甲タイルが満タンになるぞ。これでもう装甲タイルの補給でお金が減る心配はなくなったわけだ。しめしめ。

完全補給だ!!



⬆なんと1枚が0G! しかも1枚しか補給してないのにSPが満タンになるぞ!!

おもちゃ券
1000円
ファミ通チケット
800ガバス

SF ザ・グレイトバトルⅢ バンプレスト

ショップインザ墓地

長崎県　津田 修　(会員番号903809)

ステージ4の



⬆難しくてなかなか進めないけど、ガンバってステージ4まで来てください。

このお墓は



⬆で、墓地にそびえ立つこのお墓に突撃してみよう。すると……。

このゲームは、敵がものすごく強いわりに、体力回復などのアイテムを売っている店がほとんど登場しないよね。「お金はあるんだけど、店がないんじゃあな……」なんて嘆いているキミ、なんとステージ4に隠れショップが存在するということが判明したぞ。これで、ちょっとは道中がラクになるんじゃないかな。

お店なんですぅ

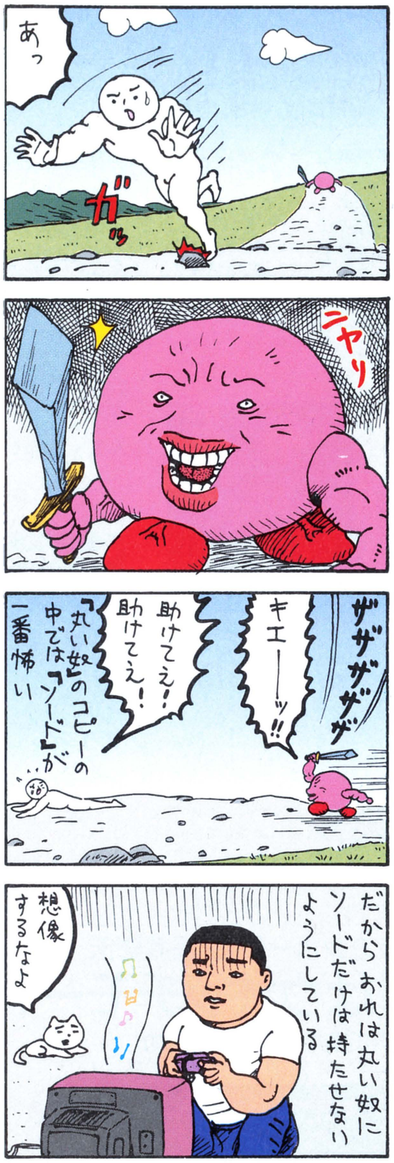


⬆じつは、バンプレショップの入り口だったのだ。お金はあるかい?

はまり道

隔号連載

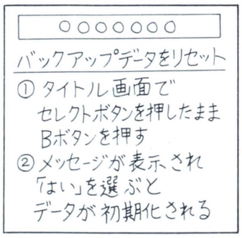
吉田戦車



禁断の秘技 大募集

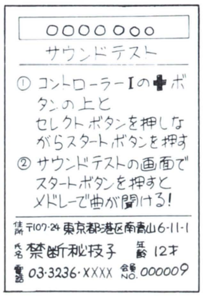
豪華な商品がもらえるガバスシステム。ガバスを集めるには、禁断の秘技のコーナーに応募するのがいちばんの近道だ。キミの見つけた秘技が採用されると、おもちゃ券とファミ通チケット(メタリックガバス)、ファミ通会員証がプレゼントされるのだ! 応募方法ははがきのほかに、24時間受付のファックスでもオーケー。待ってるぜ!

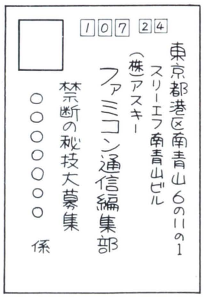
●ファックスの場合●



ファックス番号は
☎03・5411・0071

●はがきの場合●





ンRPG】あくしょんげーむ【アクションゲーム】あたりはんてい【アタリ判定】あだるとそふと【アダルトソフト】あっぷらいと【アップライト】あとらくとおん【アトラクト音】あなろぐじょいすてぃっく【アナログジョイスティック】あにめーしょ……ぜんちたい【安全地帯……カム】うい んどー【ウ……だん【撃ち返し弾】う……せい【永久規制】えい……か【エレメカ】えんかうんと【エンカウント】えんでぃんぐ【エンディング】おーとばとる【オートバトル】おーとまっぴんぐ【オートマッピング】おーぷにんぐ【オープニング】おおぼす【大ボス】おぷしょん【オプション】おむにばす【オムニバス】

ファミ通を10倍深く読みたい人のための

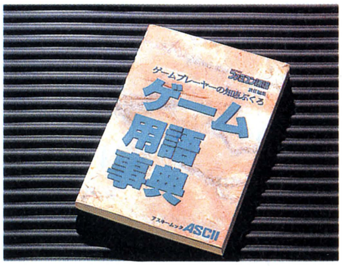
gamedas'93

ファミ通独自のゲーム用語から、業界の専門用語までドドーンと解説。これを読めばアンタも今日から事情通ダス！

ひと口にゲームが好きな人と言っても、その知識に関しては人それぞれ。ゲームで遊ぶだけならいいけど、ゲーム雑誌に書いてある、容量がすごいとかROMがどうしたとかよくわかんな〜いって人もなかにはいるはずだ。そんなことでお嘆きの貴兄に朗報。ファミコン通信から、ゲームに関するさまざまな用語をわかりやすく解説した、ゲーム用語事典が発売される。

自機とかスクロールなどの一般的なゲーム用語から、ゲームプログラマーが使うようなコンピューター用語まで、ビデオゲームに関する言葉がわかりやすーく解説されている。

今回は、このゲーム用語事典には掲載していない、ファミ通で生まれた妙な造語、ゲームスラングをはじめとして、編集者が使う出版業界の専門用語、ファミ通スタッフなどを解説してみた。これを読んで暗記すれば、明日からファミ通スタッフとしてもぐり込んでいても、大丈夫。でも、不審人物はツマミ出されること請け合い。



⬆こちらがゲーム用語事典。6月22日発売予定、税込み980円。安くてびっくりだわよ。

凡例

使用法

●見出し語の配列は50音順とし、長音(ー)は、その発音がア列のものはアの重なり、イ列のものはイの重なりとした。

●日本語の見出しはひらがなで、外来語および明らかに日本語とは考えられないもの（キャラクター名など）はカタカナで表記した。

●見出しのあとの【　】内には、その語の正書法をしめした。

●複数の意味がある用語については、①、②…で区別した。

●同義語、関連語は→のあとにしめした。

●用例は、「　」内に――を用いてしめした。

●反対語、類義語はそれぞれ(反)、(類)のあとにしめした。

見出し語の種類

●見出し語の種類はつぎのとおり

フ　ファミ通用語……ファミ通で日常使われている用語。

人　人名……ファミ通スタッフの解説。

ゲ　ゲーム用語……ファミ通独自の技名、スラング。

編　編集者用語……出版業界で使われる業界用語。

コ　コンピューター用語……コンピューター関連の用語。

地　地名、店名……編集部界隈の地名や飲食店の解説。

使用上のご注意

●この用語集は、ファミコン通信独自のことばを解説したものです。ファミ通を知らない人に対して、本書で解説されている言葉を使って、「何それ？」と言われても編集部では責任を取りかねます。つまり知ったこっちゃないってことだ。

●ゲーム用語に関しては、ファミ通独自の技名などを解説しています。間に受けてゲーセンなどで使用して「プッ」なとど笑われても編集部では責任を取りかねます。でも普及させてくれるとうれしいな。

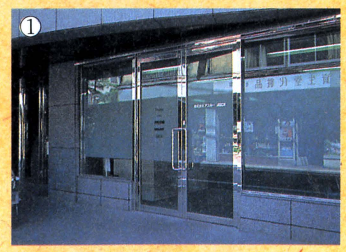
●ごくたまに、編集の都合上で解説の内容を割愛させていただいている項目がありますが、ご容赦ください。わかんなくて書けなかったわけじゃないんだからね。ね、ね。

●担当編集者より●

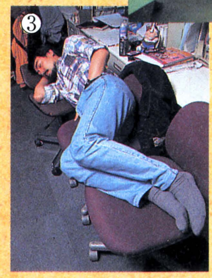


イザベラ永野

ゲーム用語事典は、知ってそうで知られていない、ゲーム業界特有の用語をいろんな人に理解してほしくて作りました。コンピューター関連用語から、ゲームスラングまで解説しています。筆者は、ファミ通でビデ通を担当してるスタパ斉藤。プログラマー、ライターで、作曲家でもあるゲヱセン上野。そして、ファイティングゲームマスターの渋谷洋一の3人。あたくしはヌルくても、原稿書いた人はそのスジのプロだから安心せよ。ゲームダスでは、ファミ通ならではの妙ちきりんな用語を解説してます。用語事典の付録だと思って読んでよね。

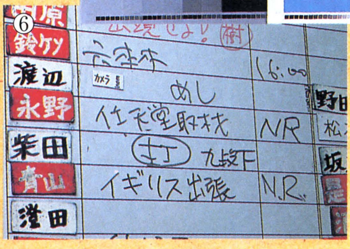












⊙あ行

あおデニ【青デニ】地
青山デニーズのこと。なぜか値段が高い。夜中、青山墓地を通り抜けて行くことが多い。

あおやま【青山】地
ファミ通編集部のこと。ソフトメーカーの広報の人などは、各ゲーム雑誌の編集部のことを地名で言う場合が多い。(類)新橋「このあと――方面にもいかないといけないんで今日は飲めないんです」①

あおやまガゾー【青山ガゾー】人
ファミ通町内会担当編集者。じつは青山良というスカした本名があるが、以前編集部で利用していた写真屋が、青山画像という名前だったことから、入社した日以来こう呼ばれている。

アタラー【アタラー】フ
アタリをとる作業をする人。→アタリ

アタリ【アタリ】編
レイアウトの写真やイラストが入る部分の、どこにどんな大きさで写真が入るか見当をつけること。

アッパーしょうりゅう【アッパー昇龍】ゲ
『ストⅡ』でアッパーパンチ(大パンチ)の直後に昇龍拳を出すこと。キャンセル技と言われる連続技のひとつ。

アバタール【アバタール】
①ゲ『ウルティマ』シリーズに登場する聖者。②人本誌にたまに登場するあらゆる徳を究めた人物。(反)バカタール「あなたは――ですか？ それともバカタールですか？ いいえ私はインド人」②

アルゴリズム【algorithm】ゲ
①問題を解くときの規則や手順の集まりのこと。この手順を……(以下の解説はゲーム用語事典参照)

イザベラながの【イザベラ永野】
クロスレビュー担当編集者。編集部内の長寿アイドルと言えばこの人。もと、某DCブランドショップの店長というキャリアを持ち、結婚と言う言葉を聞いてもすでに焦らなくなった女性。

イスねり【イス寝り】フ
徹夜で帰れなくなった編集者が、編集部のイスを並べて寝ること。通常イスを3つ並べて寝ることだが、最近編集部内の人口が急増したため、イスふたつだけのイス寝りもしばしば見られる。(類)床寝り、会議室寝り。③

いろこう【色校】編
写植原稿と写真、イラストが合体した、最終的な校正。→校正⑤

インカム【income】ゲ
ゲームセンターなどに設置されている、有料のゲ……(以下の解説はゲーム用語事典を読めばバッチリ)

うさぎる【うさぎる】フ
うさぎ屋で飯を買って食べること。この行為をすると編集部内では人生哲学的見地から負けと言われる。

うすばはねだ【うすば羽田】人
ファミ通のアイドリスト担当編集者。極度の偏食のためよく貧血で倒れる。→校正回さない大王④

うちメシ【打ちメシ】フ
打ち合わせメシ。客人が来たときに打ち合わせと称して経費でメシを食うこと。

ウッドボール【ウッドボール】フ
東府屋ファミ坊がファミ通週刊化を記念して、考えだした誌上最強の造語。ウッド(木)とボール(鞠)で、決まりの意。「歩行者は右側を歩くのが――です」とは使わずに、「雑誌といえばファミ通に――」などと使う。が、すでに死語。

エヌアール【NR】フ
No Returnの略。日本語では直帰。もう編集部に戻らないの意。編集者が外出先からそのまま直帰する場合に、ネームボードこう書いておく。「イギリス取材――」⑥

エミュレーション【emulation】
コ コンピューターにほかのコンピューターの真似をさせること。たとえば……(以下の解説はゲーム用語事典で明らかに、バババン！)

おきあがりしょうりゅう【起き上がり昇龍】ゲ
『ストⅡ』でリュウ、ケンが起き上がるのと同時に昇龍拳を出すこと。倒れているときは当たり判定がないのでいきなり無敵になる。

おとす【落とす】編
原稿が締切に入らないこと。記事

歴史を飾った名発言

ファミ通創刊以来、この号が記念すべき234号目。そこで数々の対談、座談会、インタビューのなかから名発言をピックアップしてみたぞ。

「スポーツゲームのアクション性は、それのみで楽しめなくてはいけない。リアルタイムのスポーツ場面に、ほかの要素が入り込めば入り込むほどゲームの性格は不明確になってくる」(糸井重里 '87年10月30日号、『糸井重里、ファミスタ"2"を展望す』より)

当時、『ファミスタ』フリークとして鳴らしていた氏へのインタビュー。『ファミスタ』のみにとどまらず、スポーツゲーム、はてはゲーム全般にまで話題が及んだ。慧眼！

「不公平でいいんです。苦労して『1』を解いてくれた人には、やっぱりそれなりにおいしいところがないと」(遠藤雅伸 '88年9月2日号、『対談 遠藤雅伸vs.寺田憲史』より)

ファミコン版『ウィザードリィ2』は、『1』のデータをターボファイルで転送すると、最初から有利な状態でゲームが始められる。それは「不公平ですね」という寺田氏の発言に対しての答え。

「やっぱり、タレでカニの味が損なわれている。おれはカニすきのほうが好きだなあ」(堀井雄二 '89年11月4日号、『堀井・中村ドラクエⅣ対談』より)

8ページにわたる巨大な対談のなかでの発言。この対談は都内の有名なカニ料理屋で行なわれた。当然だが、カニ発言の前後は、当時最新作だった『ドラクエⅣ』の製作秘話と新情報で占められている。

「ファミコンだからとか、スーパーファミコンだから、とかいう理由でゲームの出来不出来が左右されるというゲーム作りは、したくないです」(中村光一 '90年12月7日号、『緊急対談 堀井雄二vs中村光一 ドラゴンクエストⅤ』より)

ファミコンとスーパーファミコンとでは、ゲーム内容がずいぶん変わってきますか？ という本誌の質問に対する答え。これがクリエイターの心意気!?

「ライバル？ 『ドラクエ』ってライバルですよね(笑)。いや、ほんとに」(松任谷由美 '91年11月13日号、『松任谷由美 バーチャルリアリティーとシミュレーションラブソング』より)

本誌の、ニューアルバム(『DAWNPURPLE』)のライバルって何ですか？ という問に対する答え。

そのものがなくなることを指す場合もある。

おやじゲー【おやじゲー】ゲ
おやじがよくやるゲーム。囲碁将棋や麻雀、ゴルフゲームなど。中古ソフト店では定番商品として値段が高く扱われるものも多い。

◎か行

かいマック【買いマック】フ
マクドナルドでテイクアウトすること。(反)食いマック。「永野さん、オレとメシ行かない？　忙しいから――だけど」「げぇ――っ、じゃヤダ」⑦

かえらー【帰ラー】フ
帰ること。帰る人を指すこともある。「あれ、もう――？　原稿は？」

ガクゾー【ガクゾー】フ
ものすごく、ガッカリしている様子。(アルツ鈴木作)「この領収書1ヵ月過ぎてるから、精算出ないよ。げげ、――」ガクゾーは誤り。

ガスコン【ガスコン】地
南青山にあるレストラン。ここのスパゲティーは超大盛りのため、ファミ通では愛好者が多い。

かどや【かどや】地
南青山にある喫茶店。交差点の角にあることから。正式にはカフェ・ド・ブランシュというハイカラな店名がついている。かど屋のなかのさらに角(かどやのかど)にあるテーブルを使うのが正しい食事の作法とされる。最近値上げしたため、一時期の異常な利用率はやや低下ぎみである。ちょっとした打ち合わせにもよく使われる。

かわむらはちべい【川村ハチベイ】人
秘技、『ドラクエ』担当の編集者。通常の編集業務のほかにも、コンピューターウイルスをチェックするウイルスバスターとしても活躍している。プリンターの修理、ゲームマシン類の配線もやってくれる親切なオヤジ。だが、最近では『ドラクエ』関連の記事作成の疲れからか、温和だった性格がすっかり怒りっぽくなり皆から恐れられている。(類)うっかりハチベイ⑧

きぞくのかい【貴族の会】フ
ファミ通編集部内のボードゲーム愛好サークル。通常、活動は仕事が終わったあと深夜の会議室などでボードゲームをすること。かつて編集部内で流行した『貴族の務め』が語源。アルツ鈴木が会長だが、実権はないらしい。⑨

くいマック【食いマック】フ
マクドナルドの店内で食事をすること。(反)買いマック

クソげん【クソ原】フ
クソ原稿。修正しないとほとんど使えないヘボい原稿のこと。⑩

～げ【～げ】フ
形容詞などにつく接尾語。「おっ、このゲーム、よさ――じゃん」

～ゲー【～ゲー】ゲ
ゲームのこと。「クソ――」「ギャル――」「育て――」

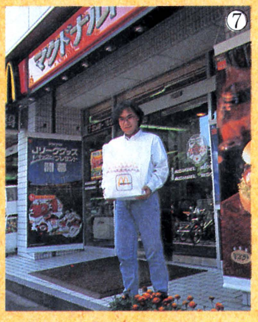
ケツ【ケツ】フ
何があっても、原稿をおとせない最終的な締切のこと。「玉吉先生、今日入稿の――なんスよ、頼む」

ゲラ【ゲラ】編
校正刷りのこと。→校正

げんせき【原責】編
原稿責任校了の略。最後の校正を印刷所に責任を持たせて終えること。ふつうの記事は、色校まで出して編集部で何度も校正をするが、原責は、入稿した原稿がほぼそのまま本になってしまう。ファミ通では、新着、エクスプレス、トップ30など、ニュース性が重視されるコーナーはすべて原責である。「今日は新着の――デーだからメシも食いにいけないや」

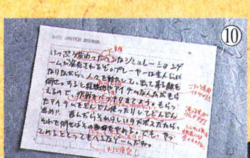
こうせい【校正】編
入稿した原稿を、レイアウトどおりに写植文字にしたもの。担当編集者、デザイナー、編集長が厳重に間違えをチェックして訂正したあと、印刷屋に戻す。最初に出る校正を初校という。

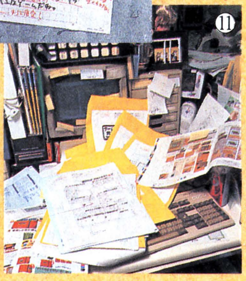
こうせいまわさないだいおう【校正回さない大王】フ
初校や色校などの校正類をすぐに見てほかの人に回さないで自分の机に溜め込んでしまう大王のこと。現在のところ、うすば羽田を指すが、柴田英春、ジョルジョ中治なども次期大王の座を虎視淡々と狙っており、あなどれない存在。⑪











サウンド面でのライバルなのか、セールス面でのライバルなのか？　ともかく、『ドラクエ』がライバルだと言い切れる個人がいるってことだけでもすごい！

「一度作っても、このギャグ直したい、とか言ったりしてるもんですから(笑)。原稿が遅いのも原因になってるけど、作る現場サイドが『これでいいんじゃない？』とか言うのを、まだ足りないんだよね、とか言ってやり直したり」(喰始 '92年12月18日号、『ゲームのなかのギャグ』より)

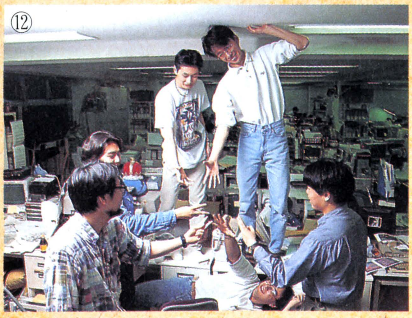
メガ-CDの『スイッチ』を作るのには3年かかったという。対談相手の高田文夫氏の、「なぁにやってんの、一銭にもならないことを」というツッコミに対しての答えがこれ。作品の完成度に徹底的にこだわるのは、すぐれたクリエーターに共通する特質のようだ。発売日がズルズル延びるのは困るけど。

「ぼくは、プレーしてるときだけがゲームじゃないと思うんです。外にいて、『家に帰ったら遊ぼう』と思ってるときも含めてゲームなんじゃないかと。そういう意味で、『今日も5分遊ぼう』と思ってもらえるものが作れたらいいな、と」(宮本茂 '92年1月24日号、『宮本茂インタビュー ゼルダの伝説の伝説』より)

このインタビューのなかで、宮本氏は『パイロットウイングス』の路線を拡張したゲームの製作を考えていると語り、続いて出たのが上のセリフ。はたしてそのゲームは『スターフォックス』だったのか、まったく違う隠し玉なのか……？

「大問題なのは、作っておいて自分でプレーしない人がいること。私たちは、自分たちでプレーするために作っているんです。このスタンスが重要だと思います」(ピーター・モリニュー '92年10月9日号、『'92 Game Summit in Tokyo』より)

話題が、いいゲームとは？　クソゲーとは？　という話題になったときにモリニュー氏が毅然として言い放った言葉。参考までに、このサミットに出席したのは、ピーター・モリニュー(英)、ジェフ・ブラウン(米)、遠藤雅伸(日)、宮地洋一(日)の4氏。「ものまねをせず、クソゲーを作らず、ゲームの原点に立ち返り、おもしろいゲームだけを作ることをここに誓います」という東京サミット宣言が残されている。また、この席上で遠藤雅伸氏が口にした、「内なる欲求から作られるゲームを」という言葉も名言であると言えよう。
こうして見ると内容のある記事を載せてますね、ファミ通も(自画自賛)。ってことで未来にGO！　だ。











こえんゆう【越えんゆう】ゲ
『ファミスタ』などの野球ゲームで、打球が惜しくも内野を越えずにヒットにならないときに使う。

コナオ【コナオ】人
早坂という名字だったため、入社早々早坂コナオというニックネームにされた新人バイト。つぎの日から編集部に来なくなった。現在捜索中。

こりゃまたウッカリくん【こりゃまたウッカリくん】フ
うっかりしちゃったなあ、の意。占い対決の記事のなかで、水野店長が'91年に流行る言葉として予言した。編集部内の占い担当者約2名のあいだでは爆発的にヒットした模様である。

ゴルゴちゅうさん【ゴルゴ中3】人
本誌伝言板コーナーにときどき出没するプロの殺し屋。現在高校浪人中らしい。

ころす【殺ス】フ
①相手に対して怒りの感情を持ったときに言う言葉。頭に"ブッ"をつけるとパワーアップする。本当に殺してはいけない。「あのやろう、また校正見ないで帰りやがったな。ブッ――!!」②勝手に使ったり、持って行ったら殺すからね、の略。自分のものを勝手に持ち出されないように、こう書いておく。⑯

⊙サ行

ジジイ【ジジイ】フ
相手に対し、ささやかな非難をしたいときに使う言葉。頭にクソをつけるとパワーアップする。「早く原稿書け、クソ――」

じすいはん【自炊班】フ
かつてファミ通編集部内の最大派閥だったが、現在は消滅。自炊とは名ばかりで、ただ、惣菜や弁当を買いに行く集団だった。

じどり【自撮り】フ
カメラマンを使わずに編集者が自分で写真を撮ること。写真の質が落ちるので禁止されているが、このコーナーの写真②④⑥⑪は自撮りである。こんなところにも編集者の苦しい実情といい加減さが感じ取れよう。

しぶやよういち【渋谷洋一】人
もと、ファミ通ゲーマー。アーケードゲームの基板収収家としても有名。ファイテングゲームマスターとしてゲーム野郎たちから崇拝されていたが、最近『ザゲームシティ』に出演したおりに『ギャラガ』の1面で残機がゼロになるという、おちゃめなところを見せた。

シーピーユー【CPU】コ
Central Processing Unitの略。中央演算処理装置。コンピューターの中心となって働く半導体で、ファミコンなどのゲーム機器に……(以下はゲーム用語事典を参照)。

ジャブしょうりゅう【ジャブ昇龍】ゲ
小パンチをした直後に昇龍拳を出すこと。連続技のひとつ。

ジュースジャンケン【ジュースジャンケン】フ
ジュースをかけてじゃんけんをすること。言い出しておきながら必ず負ける渋谷洋一が去った現在、やや廃れぎみである。⑫

ジョルジョなかじ【ジョルジョ中治】人
クロスレビュアーを務める編集者。日本語がブロークンな競馬おやじ。メガネと不精髭を取って黙っていれば、編集部一のハンサムガイだという説がないこともない。(同)チューさん

しわけラー【仕分けラー】フ
ファミ通に大量に送られてくるはがきを、各コーナーごとに分けて編集部内のはがき棚まで運んでくれる人。ほかにもさまざまな仕事があるがここでは割愛。⑮

しんばし【新橋】ゲ
新橋方面にある出版社、及びそのゲーム雑誌編集部のことを指す。

すずきドイツ【鈴木ドイツ】人
もと『あんたっちゃぶる』担当編集者。編集部で短気な人、男性部門第1位。戦車、森高など嗜好にやや問題アリ。⑭

すまんス【すまんス】フ
お詫びの言葉。軽く謝るときに使用する。水ピン考案。

スラム【スラム】フ
編集部に設けられた新人バイト席。長い机を繋げたもので引き出しも

ファミ通を襲った怪事件の数々

ファミ通編集部は怪事件には事欠かない。だが、すぐ新たな事件が起こるのでドンドン忘れちゃう。ドンマイ!

●青山ガソーチン○写真事件
青山ガソーとヒロポンが原宿で酒を飲み、酔った勢いでスピード写真でチン○を出して写真を撮ったところ、翌日ガソーのチン○写真が編集部の机に貼られていた。ヒロポンの仕業と発覚。



⬅編集部の1階受付。ここでウンコ事件は起きた!!

●イザベラ永野げり便出り事件
イザベラ永野が体調を崩して会社を休んだとき、ホワイトボードに「ゲリ便出りで休み」と書かれていたという怪事件。真相究明班が筆跡鑑定などで調べた結果、真犯人は水野店長と発覚した。

●1Fウンコ事件
ローリング内沢に会わせろ、という不審人物が1F受付に長時間居座わったため、警察を動員して排除したが、そのあと1階でウンコが発見された。

●上は大火事下は大水事件
今年4月、バカタール加藤の住むマンション(東京都国立市)の真上の部屋で火事が発生。バカタールの部屋はその後1週間に渡って天井から放水したときの水が滝のように流れ落ち、愛用のギター(クレイマー)などが水浸しになった。現在壁や床などをリフォーム中。

●カウパレンコ事件
カウパー小林(サブ)のペンネームの由来を知らない渡辺美紀が、白昼堂々編集部内で「カウパーって何?」と連呼していたというヘンな事件である。

●かとちゃん電話事件
森鉄舟(現ペプシ愛飲会書記長)が、まだ入社まもないころのこと、バイトくんたちへの電話でも「○○さん、電話です」と取り次ぐのに、バカタール加藤への電話は「かとちゃん、電話」と取り次いでいたという事件。さすが書記長!



⬅放水のため、部屋中の家具にビニールシートがかけられたバカタール加藤宅。でも、ビショビショ。

なく個人の所有物などを置くスペースもない。⑬

そうさいっか【捜査一課】フ
編集部内の一角で、スーツと拳銃を着用していた、かなり変わった一派。現在は解散。⑰

◎た行

タコエックス【TACOX】人
ファミ通一の、辛口クロスレビュアー。以前は怒りっぽいことで有名だったが、最近すっかり人間が丸くなってしまった。⑱

だったら～でしょうぶだ【だったら～で勝負だ】フ
特集記事などでタイトルに困ったときに使う。とくに意味はない。

たはらタックル【田原タックル】フ
田原誠山の必殺技。あまりにもくだらないギャグを言ったときなどに、これを食らう場合が多い。⑲

ちいさくガッツポーズ【ちいさくガッツポーズ】フ
ホルモン新山が目上の人間と対戦したときの喜びの表現。堂々と喜ぶと田原タックルなどが飛んでくるため。⑳

ちかスパ【地下スパ】地
量が少ないので野崎かっぽへーじなどは大盛りを2皿注文するという、南青山にある某スパゲティー店。某ビルの地下にある。

ちかとん【地下とん】地
地下スパの隣にあるとんかつ屋。よほど気が向かなければ、地下スパが満員のとき以外は行かない店。

ちゃいるどあきえ【チャイルド秋恵】人
新着ゲーム通信担当の子供。子供ちゃんのくせに、筋肉ムキムキの男の裸に異常に執着している。編集部内でギョーザを食うのも困る。

チューさんシュート【チューさんシュート】ゲ
『スーパーフォーメーションサッカー』で、ゴールラインと平行方向に蹴ったボールが曲がってゴールに入ること。チョーさんが得意としているわけではなく、ただ最初に命名したのでこう呼ばれている。

チューさんシュートかい【チューさんシュート改】ゲ
チューさんシュートと見せながら、ゴール手前でほかの選手がパスを受け、逆方向に蹴り込むシュート。

～っていうなーっ【～って言うなーっ】フ
編集部で禁句になっていることを言った者に向けられる非難の言葉。「スーファミ――」「『ストⅡ』――」

テイチクン【テイチクン】フ
①ファミ通で連載されていたPRマンガ。②～っチクン、という言葉の語尾につけて強調するときに使う。「まいったっチクン、――」

でた！　ビッグマウス【出た！ビッグマウス】フ
編集部内にはデカい口（ビッグマウス）を叩く人間が複数棲息しており、彼らが大口を叩いたときに戒めるための言葉。「こんなゲーム、目をつぶって逆立ちしながらクリアーできなきゃダメでしょ。――」

テッシー【テッシー】フ
どうにもならない状態のこと。語源はテシガワラだとか。「ああ、おじゃまぷよが一っ、もう――状態」「締め切りまであと5分なのに、原稿が――」㉑

とうふやファミぼう【東府屋ファミ坊】人
もとファミ通編集長。迷コピー"ウッドボール"の生みの親。現在は、編集統轄第二部部長というぎょうぎょうしい肩書きになっている。

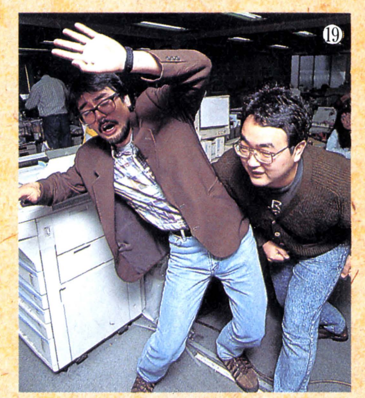
ドライオブジェクト【ドライオブジェクト】フ
乾き物のこと。TACOXが使う。

◎な行

におり【2折】
①編 雑誌は通常16ページをひとまとめにした、この折という単位を束ねて作ってあり、その2番目の折のこと。②フ TOP30や緊急速報、新着ゲーム通信のまえの7ページの特集枠などが2折だが、ここは文字原稿とほぼ同時にビジュアル（写真やイラスト）原稿も入稿しなければならないのでたいへん忙しい。つまりみんなから嫌われるページ。ちなみにこの記事も2折であり、これを書いているオレは現在テッシー状態である。「この記事――だっけ。うひー、やばい」


⑰


⑱


⑲


⑳



㉑

●312事件
'90年26号の禁断の秘技の記事中、なんと見開き2ページで312枚もの写真を使ったという事件。製版屋さんの手間ヒマだけでなく、製版代のほうもベラボーにかかったため、担当者ローリング内沢は編集長からお叱りを受けた。

●仙人コーラ包囲網
日頃、飲食店で食事のときにメシといっしょにコーラ注文する人間を邪道だと非難するミムラ仙人に逆襲するため、大勢で仙人を食事に誘い、全員がコーラを注文したと言うほほえましい事件。

●男子トイレ大爆発
ファミ通編集部の男子トイレが詰まり、糞尿が逆流し溢れてしまったというキチャナイ事件。最近では、便座が何者かによって割られるという事件も発生。現在、座ってウンコもできない状態。

●チューさんセンター街死亡事件
ジョルジョ中治が、渋谷センター街のゴミに埋もれて倒れていたという事件。周囲には誰もおらず、たまたま飲みに行った人間が偶然発見、救助した。

●ちんこ中堀ガラス割り事件
買いマックして編集部で中身を見たら、ハンバーガーが1個足りなかったことに腹を立てたちんこ中堀が、編集部入り口のドアにサマーソルトキックを浴びせ、ガラスを割ってしまったという事件。ちんこ中堀は、2ヵ月間時給減額処分を受けたということだ。

●本田やよいセクハラ事件
'92年12月25日号の『FFクリスタルの誘い』での撮影中の出来事、バスタオル姿の本田やよいに興奮したよねよねすけ（当時22歳）が、本田やよいのオッパイにタッチしたという事件。日頃からセクハラの絶えなかったよねすけだが、これによりセクハラ王の座を確定。

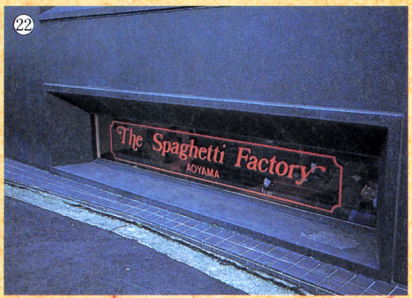
●毛利名人みみずサラダ事件
青山にある某ステーキ店で、毛利名人がサラダを食べていたところ、なかからミミズが出てきたという事件。その後名人はその店には行かないと宣言。

●森鉄舟おみやげ事件
ヨーロッパに取材に行った森鉄舟が買ってきたムチャクチャまずいおみやげ。みながそのほとんどを食べたあと、じつはイヌ用のエサと判明。編集部中にブーイングの嵐が吹き荒れた。



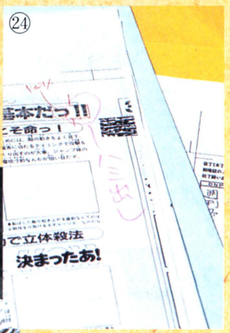
⬅これが312点の写真を使った豪華なページなのだぁ!!


➡本田やよいセクハラ事件はこの写真の撮影中に勃発。



㉒


㉓


㉔


㉕


㉖


㉗

にしやんプレー【西やんプレー】ゲ
『スーパーフォーメーションサッカー』でわけもなくボールを外に蹴り出すこと。転じて、あらゆるゲームにおけるヘボプレー。元祖は本誌デザイナー西やんである。

ヌルゲー【ヌルゲー】フ
誰でも簡単に、何の苦労もなくクリアーできてしまう、手ごたえのないゲームのこと。

のざきカッパへーじ【野崎カッパへーじ】人
アイドリスト担当編集者。編集部一の身長とビッグマウスとジーパンの汚さを誇る男。最近カッパスーツを脱皮し、ふつうのスーツを着用しているが、いかがなものか。

のぞきスパ【のぞきスパ】地
南青山にある、半地階のスパゲティー屋。窓際に座れば歩道を歩く女性のスカートのなかを狙えるという良心的な店。㉒

のだみのる【野田稔】人
本誌副編集長。去年までは、入社して何年経っても新入社員ノダと呼ばれていたが、知らないうちに副編集長になっていた。(同)カパカパーの一ちゃん。「痔には――」㉕

◎は行

バカタールかとう【バカタール加藤】人
ファミ通の伝言板担当編集者。テッシー、コナオなど数多くのファミ通用語考案者。つねにハイテンションを保ち、疲れを見せない男。疲れないのはいいが、ケツに火が着いても原稿を書かないのは、いかがなものか。

ばくねり【ばく寝り】フ
ものすごい勢いで寝ていること。徹夜明けの編集者がこの状態になる。㉓

はまむらつうしん【浜村通信】人
本誌編集長。じつは本誌週刊化を押し進めた人。大阪出身であるゆえにとうぜん阪神ファン。結婚式の司会をさせたら、社内で右に出るものはいない。定年後はプロの司会者になる(らしい)。㉖

ハミでーさーきっちょ【ハミ出ーさーきっちょ】フ
本誌のお習字ネタだが、さまざまな状況において何かがはみ出したときに使う。「校正ちゃんと見ろよ。ここ、文字が――だぜ」㉔

ヒデゴンス【ヒデゴンス】人
鈴木みそ先生番の編集者。アダルトビデオの収集、評論家が本職かもしれない。昼間、編集部でつかまえるのが、非常に困難な人。㉗

ファウルはデカイのほうそく【ファウルはデカイの法則】ゲ
『ファミスタ』で大きなファウルの打球を打たれたときに使う。「よし、入れ、入れ！　ちぇ、ファウルか。――」

ファミつうバンド【ファミ通バンド】フ
ファミ通内に存在するロックバンド。通称ハメ研。第1期のハメ研のメンバーは、バカタール加藤(当時チョーキング屋かとちゃん、LG)、青山ガゾー(SG)、水ピン(V)、角克彦(D)、バカタール加藤の友人門田祥二(B)、山本えび天(マネージャー)だった。のち、音楽的方向性の違いを理由に脱退したバカタールは、ガゾー(V)、ヒロポン(D)、ミムラ仙人(B)を誘い、第2期ファミ通バンドを結成するが、スタジオで1回練習したあと解散。現在、バカタールは第3期ファミ通バンドを作るべく、イザベラ永野をボーカルに迎え、ドラムスを捜しているという。㉜

フジモる【フジモる】フ
突然、編集部に来なくなること。数年まえ、とつぜん編集部に来なくなった藤本さん(池田満寿夫似)が語源。(類)ボクサーになる

ブチコマー【ブチコマー】フ
ブチ込みに行く人のこと。→ブチ込み

ブチこみ【ブチ込み】フ
最終締切に入稿できなかった原稿を、深夜印刷所までお届けにあがること。

ヘボヒット【ヘボヒット】ゲ
『ファミスタ』で、下位打者ゆえに外野の手前に落ちるヒット。

ボクサーになる【ボクサーになる】フ
編集部をやめること。以前、ファミ通のアルバイターだったカメイ

珍キャッチよりぬき大紹介

過去、ファミ通の記事内で使われた珍キャッチや名キャッチのなかで、とくに印象的なものを抜粋して紹介する。

●'87年25号、ソフトレビュー『エアフット』より
トマトが歩いたっていいじゃないか

●'90年4号、ビデ通『ムーンウォーカー』より
チンチンロボと踊ろう

●'92年3月6日号、『ドラクラエⅤ』速報より
パパ(父親)の名前は"パパス"っす!!

●'91年10・11号、『サイレントデバッカーズ』より
これは静かにバグをとる人の物語(ウソ)

●'92年12月4日号、オールカタログ『トムとジェリー』より
ジェリーはネズミ、ジュリーは沢田

●'90年14号、ザ・ネオジオ『NAM-1975』より
ベトナムだよ、落下傘!!

●'91年2・3号、メガパラ『ジノーグ』より
さんさん30代はグロさん

君がボクサーになると言って、急にやめてしまったのが語源。(類)フジモる

ポジ【ポジ】編
ポジフィルムのこと。写真のフィルムにはポジフィルムとネガフィルムがあり、一般にはネガが使われているが、雑誌を作るために使われるのはポジ。㉙

ほないきまひょか【ほな、行きまひょか】フ
毛利名人と食事に行く場合、名人がこう言うまでは誰も「もう行こう」とは言わない。不思議な風習があるものだ。

ほんだやよい【本田やよい】人
もと、ナースという変わった経歴を持つ本誌女性編集者。かなりスゴイらしい(これ以上言えない)。㉚

◎ま行

まくらイス【枕イス】フ
イス寝りをするさいに、イスの背もたれの部分を低くして枕のかわりにしたもの。→イス寝り ㉘

マネゲー【マネゲー】フ
有名なゲームのシステムなどを真似たゲーム。

マルシー【マルシー】フ
著作権表示(コピーライト)のこと。新着の記事などに必ず書いてある、©1993 Nintendoとかのことだ。

みずのてんちょう【水野店長】人
もと、ファミ通副編集長。こりゃまたウッカリくん、珠玉ってるなど数々の名言を残し、'92年春、妻桃栗と共に常夏の国ハワイに旅立つ。店長によると、'93年は"珍"が流行るそうですが、あまり浸透していないようです。

みずピン【水ピン】人
編集部―ペンネームが短く、寝る時間が長く、寝顔が首を絞められたニワトリに似ている男。今年の2月14日にめでたく結婚したが、まだ離婚はしていない模様。

ももくりたきこ【桃栗たき子】人
もとファミ通編集者。夫の水野店長とハワイに行ってからも、コラムなどを連載していた。現在、外タレのおっかけに夢中で、日本まで追いかけてきたこともある。

◎や行

やまもとえびてん【山本えび天】人
編集部―笑い声が大きく、ダークで、実家が裕福という男。ちなみに、ダークというのは他人の人格を知らず知らずのうちに破壊するという特技を持っているためで、被害者はジョルジョ中治、バカタール加藤など、数知れない。

やめてあげてぇ〜【やめてあげてぇ〜】フ
やめてくれという意味。そのままである。

やめる【やめる】フ
編集部を辞めるの意。ほとんど毎日のようにこの言葉が飛び交うが、ホントにやめる人は少ない。(同)ボクサーになる(類)フジモる

◎ら行

ラインスクロール【line scroll】ゲ
テレビの画面はさまざまな色のついた横線を上から順に……(以下の解説はゲーム用語事典で読んでね)

ロム【ROM】コ
Read Only Memoryの略。情報を半永……(以下はゲーム用語事典!)

ローリングうちざわ【ローリング内沢】人
編集部―編集部に入ってから太った人。もと、ヤンキーで、地元の赤羽界隈でブイブイ言わせてたいたところを浜村通信に拾われて更正した。じつは、ゲームボーイ通信で連載されていたゲームボーイ屋ケンちゃんの主人公ケンちゃんと同一人物。あのころは痩せてててカッコよかったのになあ。㉛

ろくのまい【6の舞】フ
ボードゲームで、どうしても6の目を出したいときにする謎の舞踊。(類)4のどじょうすくい

ロングゲイン【ロングゲイン】ゲ
長距離の西やんプレー。

◎わ行

わたなべみき【渡辺美紀】人
クロスレビュー担当編集者。編集部で短気な人、女性部門第1位だが、本人は永野のほうが短気だと言って認めていない。特技はあらゆる場所にモノを置き忘れること。

㉘


㉙


㉚


㉛


㉜


おおっ! エイリアンの出入りやん!(関西風)
●'89年26号、ビデ通『エイリアンストーム』より

不良なら、熱血硬派、パチ夫くん
●'88年1・2号、ソフトレビュー『パチ夫くん』より

カルノフの親戚チェルノブだ!!
●'88年4号、ビデ通『チェルノブ』より

敵もさるもの自分もおサル
●'90年26号、オールカタログ『西遊記ワールドII』より

こんな字読めねえ
●'88年11号、オールカタログ『双截龍』より

特別付録
チュ〜さん語録

タマランチかいちょう【タマランチ会長】
たまらないの意。語源はオリンピックのサマランチ会長らしい。会長を省略し、タマランチだけで使われることが多い。「今日も徹夜じゃ〜――」

バグリビー【バグリビー】
ゲームなどがバグってしまうこと。語源は野球選手のオグリビーらしい。「画面がいきなり――」



◀数々の奇妙な言葉を生み出す日本語破壊オヤジ、ジョルジョ中治。馬(競馬用)をこよなく愛する29歳。

いきなりずし【いきなりずし】
いきなりの意。「ノックもしないで、――なヤツじゃなあ」

かなしみのワルツ【悲しみのワルツ】
悲しいの意。出典不明。

〜キム【〜キム】
動詞のあとにつける接尾語。とくに意味はない。「寝り〜――」「ヤリ〜――」

クレイジークライマー【クレイジークライマー】
「〜してくれ」という意味の接尾語。「金を貸して――」

NEW SOFT 新着ゲーム通信



SF スーパーファミコン　スーパースコープセット

シューティング　カートリッジ

任天堂　6月21日発売予定　9800円[込]　8メガ

すでに全米で発売され話題を呼んでいる光線銃スーパースコープ。ついに、日本でも1本のソフトのなかに6種類のゲームが組み込まれている『スーパースコープ6』というゲームとセットになって6月21日に発売されるのだ。

この『スーパースコープ6』はモーリアンという生き物をスーパースコープで撃ち倒していくシューティングゲームや敵が撃ってくるミサイルを反対に撃ち落としていくアクションゲーム。そして上から落ちてくるブロックの色を揃えて画面上にあるすべてのブロックを消すのが目的のパズルゲームなど3つのジャンルのゲームが楽しめるのだ。こんなにたくさんのゲームが一度に味わえるなんて……、とっても得した気分だね。

これがウワサのスーパースコープだ



⬆全米では発売後100万本も売れたスーパースコープ。第2弾の対応ソフト『ヨッシーのロードハンティング』ができるまで思う存分練習しよう。

6つのゲームはこれだ!!

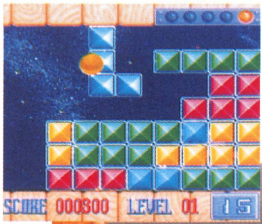
エンゲージ



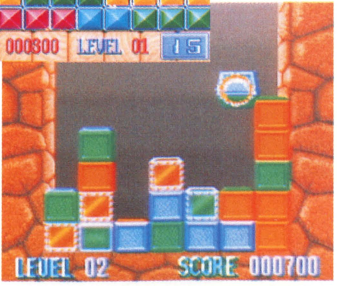


⬅⬇舞台は空中。あたりかまわず敵の飛行機、ミサイルなどを撃ち落としていこう!!　う〜、快感なのだ。

ブラストリスA



⬅パズルゲームは、このブラストリスAとブラストリスBがあるのだ。これで、キミもパズル狂!?



➡落ちてくるブロックはスーパースコープの光線が当たると色が変わる。同じ色のブロックを3つ並べると消えるのだ。

モールパトロール



⬅このかわいい生き物がモーリアンだ。表情もユニーク。

インターセプト



⬆敵はミサイルを撃ってドンドン攻撃してくるぞ。このミサイルを撃ち落として進んでいくのだっ。

ブラストリスB

コンフロント



⬅敵を攻撃し、なおかつ上陸しようとしている敵も撃ち落とさなければこのゲームでは生き残れない。

SF スペースバズーカ

シューティング　カートリッジ

スーパーファミコン　任天堂　6月発売予定　6500円[込]　8メガ

スーパースコープ対応の第1弾ソフト『スペースバズーカ』。舞台は21世紀の荒れ果てた世界だぞ。キミは主人公のマイケルを操って巨大な武装ロボットを相手にスーパースコープで撃ち合い、戦っていくのだ。最終ボスの帝王アヌビスを倒したらゲームクリアーだぞ。

おうぅ〜、これはもう戦争気分!!

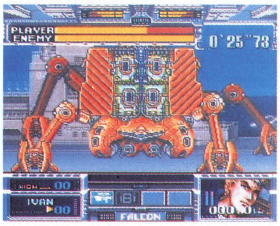


⬆帝王に出会うまでに、各国にいる数々の敵を倒さねば!!

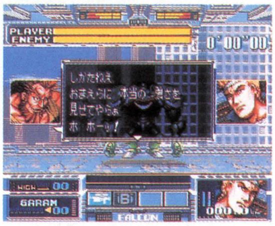




ドカ〜ンと一発



➡キミの自機は最新型STフアルコンというロボットだ。



⬅自機に乗り込んで、バシバシ敵を撃ちまくれ〜い!!

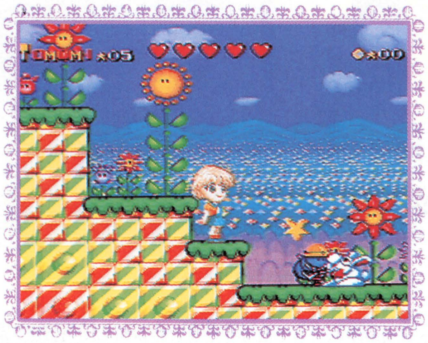
SF ミラクルガールズ

アクション　カートリッジ

スーパーファミコン　タカラ　11月発売予定　8800円　8メガ

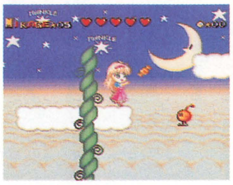
月刊なかよしで連載中の『ミラクルガールズ』。その主人公、みかげとともみが活躍する横スクロール型アクションゲームなのだ。主人公のふたりの攻撃方法はキャンディー投げだぞ。敵がキャンディーに気をとられているすきに先に進めるってわけなのだ。

あたしたちがお相手



⬆心優しいふたごの姉妹みかげとともみは悪い奴でも絶対殺したりしません。なんと美しいのでしょ!!

ふたごの姉妹なんで〜す



⬆ボスとの対決ではパズルなどの頭を使うゲームもあるぞ。



⬆女子高校生はいいね〜。

SF 装甲騎兵ボトムズ

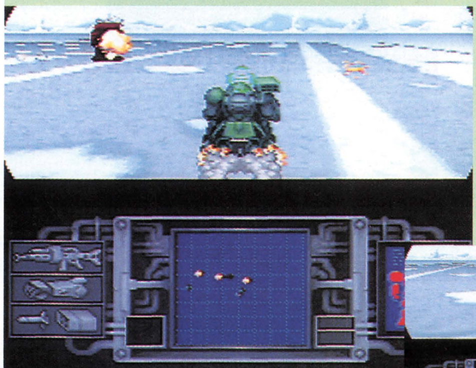
アクション　カートリッジ

スーパーファミコン　タカラ　10月発売予定　9800円　8メガ

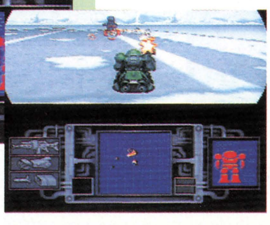
アーマードトルーパーという歩行型戦車を操って敵を攻撃していくアクションゲームなのだ。キミの目的はファミンという少年になって両親が殺された理由を解明し、殺した相手を倒すことだぞ。全8ステージを強力な弾を発射しながら突き進んでいくのだ。

こわいものは何もなし!!

『ボトムズ』が帰ってきたっ



⬆謎の集団ATとは一体何者？　理由はともあれ、両親を殺すとは許せん。



➡'83年にテレビに登場しいまだに人気が続いている『ボトムズ』。

SF スーパー3Dベースボール

スポーツ　バックアップカートリッジ

スーパーファミコン　ジャレコ　9月中旬発売予定　12800円　12メガ

奥行き感バッチリの3D野球ゲームだ。モードはペナントレース、オープン戦、オールスター戦、紅白戦の4つ。チームは巨人や西武など実在の球団のほかに、選手名や選手の能力をキミの好みに設定することができるエデットチームが6球団用意されているぞ。



⬅この画面をみれば選手のコンディションがわかる。



➡ホームランを打つとズームアウトするのだ。

見せます、見せますリアルな動き……



⬆日によっては風が吹いてプレーしにくいときもある。腕の見せどころだ。



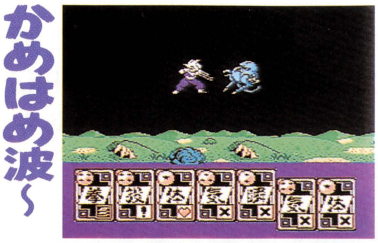


FC ファミコン　ドラゴンボールZ外伝 サイヤ人撲滅計画

RPG　カートリッジ

バンダイ　8月上旬発売予定　7800円(予価)　4メガ

カードバトルが楽しい『ドラゴンボール』シリーズの最新作。ファミコンだけのオリジナルストーリーや鳥山明描き下ろしによる新キャラクターがゲームを盛りあげてくれるぞ。もちろんカードバトルもパワーアップ!! 2枚以上のカードを使った超必殺技があるのだ。



⬅壮絶な戦いはまだまだ続く。



⬅おなじみの天下一武道会で戦おう。



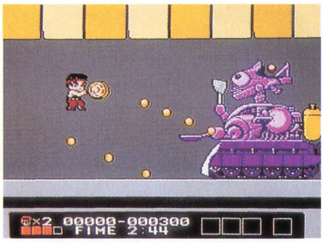
➡修行をしてアイテムカードをもらおう。

FC ファミコン　大工の源さん2 赤毛のダンの逆襲

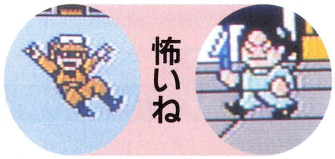
アクション　カートリッジ

アイレム　10月発売予定　価格未定　4メガ

大工の源さんが活躍するおなじみのアクションゲームの続編が登場。武器もおなじみの木づちだが、ステージ構成は一新されているぞ。ひたすら上へ上ぼる縦スクロールのステージや木製巨大メカに乗ってのシューティングゲームが楽しめるステージが加わっているのだ。



ん〜、カーペンター



怖いね

⬅敵がお好み焼きロボで攻めてきた。

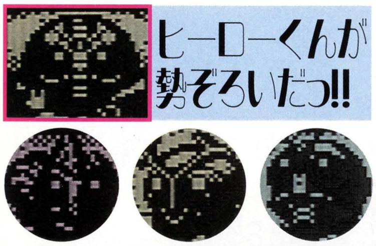
GB ゲームボーイ　仮面ライダーSD

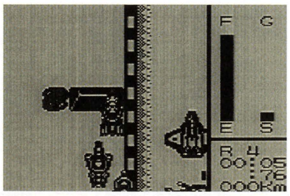
レース　カートリッジ

ユタカ　8月発売予定　3500円[込]　1メガ

コミカルにディフォルメされた『仮面ライダー』シリーズのヒーローたちが活躍するレースゲーム。行く手を阻む悪の組織グランショッカーをハンドル操作やキックでかわしゴールを目指せ。対戦ケーブルを使えば、対戦プレーも可能。熱いレースを楽しんでくれ。

ヒーローくんが勢ぞろいだっ!!





⬆バトルリレーのモードで何回も練習して操作になれるのだ。

GB ゲームボーイ　SPLITZ

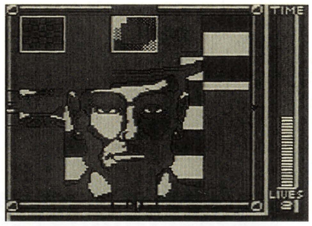
パズル　カートリッジ

イマジニア　6月25日発売予定　3900円[込]　512K

バラバラになって出てくるブロックを上下左右に動かして、1枚の絵を完成させるパズルゲーム。ゲームの途中には、絵とは関係ないアイテムブロックが出てくるが、うまく使えば時間制限を伸ばしたり、得点をアップさせることができるぞ。頭の体操にピッタリだ。

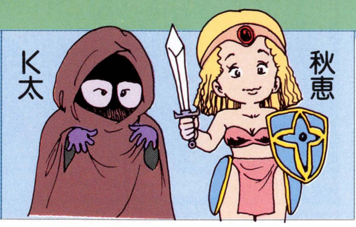
ズルズル、パズル!!





⬆これは、ちょっとした整形手術だね。

K太☠秋恵の HYPER 新着情報



K太　ウォ〜!! 煮詰まって新着ゲーム通信の原稿が書けないぜぇ〜!!
秋恵　人間って煮たらおいしそうだな。
K太　(まじめな顔で)人間の肉って化学調味料の味がしておいしいらしいぞ。
秋恵　ブ、ブ、ブー、不満のブー。梅干しみたいな味の人間っていないの?
K太　そんな人間いるわけないだろ。ブ、ブ、ブー、不満のブー。いま『餓狼伝説2』のことで不満があるんだ。
秋恵　ネオジオで人気の対戦型アクションゲームですね。たしかスーパーファミコンに移植されてタカラから発売される予定なんですよね。
K太　そうそう。やっと8月に発売が決定したんだよ。オレが不満なのはキャラクターのなかで唯一の女性の不知火舞の胸が何であんなにでかいのかってことなんだ。プレーしてると欲求不満になっちゃってよぅ〜。
秋恵　じゃあ、あたしの胸でも見せましょうか? ホ〜ラ!!
K太　(無視)ブー、ブー、ブー、不満のブー。今日、サミー工業からスーパーファミコンの『ラストショット』と、『アークス・スピリット』の資料が届いたんだけど袋がネバネバしてたんだ。
秋恵　どんなゲームなんです?
K太　『ラストショット』っていうのはシミュレーションゲームで、ロボットが活躍するゲーム。『アークス・スピリット』のほうはアクションRPGで4人の勇者が活躍するゲームなんだ。
秋恵　あ、そのネバネバしたの、あたしのヨダレ!! 勇者がかっこよくて写真にヨダレがついちゃったの……。
K太　(無視)ブ、ブ、ブー、不満のブー!! 何で世の中には『ぽっぷるメイル』の主人公みたいなかわいい女の子が少ないんだよ〜!? どう思う?
秋恵　NECホームエレクトロニクスがPCエンジン発売するアクションRPGね。あれより、あたしのほうがかわいいと思うな(美的感覚がヘンな人)。ほら、見て。あたし、とってもかわいいでしょ(投げキッスをする)。
——K太の不満は毎日、確実につのるばかりだった……。

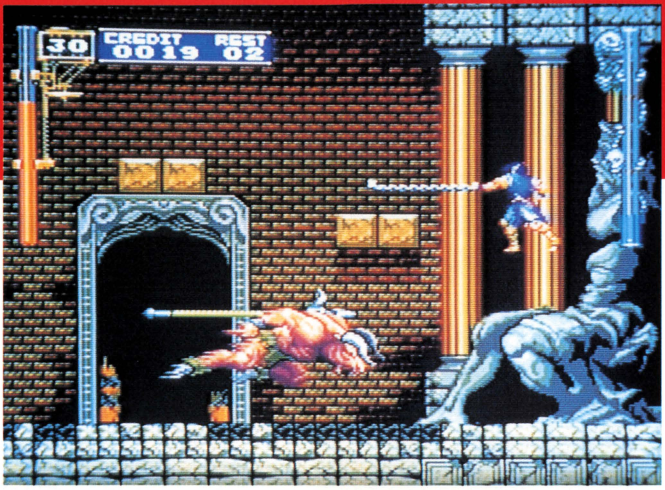


⬅『ラストショット』はスーパーファミコンで10月に発売される予定。価格は未定なのだ。



⬅スーパーファミコンで9月に発売される予定の『アークス・スピリット』の画面写真。

緊急速報2



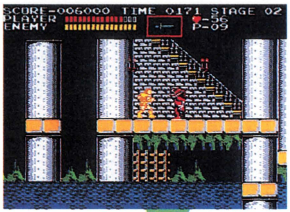
悪魔城ドラキュラX 血の輪(ロンド)廻™

PC PCエンジン	アクション	スーパーCD・ROM²
	コナミ　発売日未定　価格未定	

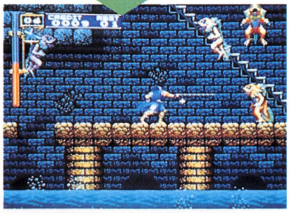
ファミコン、スーパーファミコンで大ヒットしてきた『悪魔城ドラキュラ』が、PCエンジンのスーパーCD・ROM²システムでリニューアルされて、復活した！　さあキミもムチをふるって、禁断の快感に目覚めるのだ!!

ドラキュラ、ＰＣエンジンで復活!!

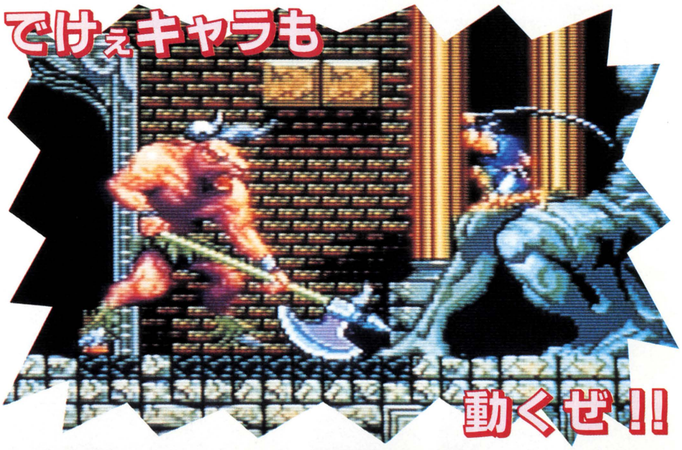
『悪魔城ドラキュラＸ』は、ファミコンやスーパーファミコンの『悪魔城ドラキュラ』の単なる移植ではない。たしかにファミコン版に出ていた敵キャラに似ているモノも登場したりする。しかしCD-ROMというマシンを得たことで、オリジナルのビジュアルシーンやどでかい敵キャラとの戦いなど、PCエンジン独自の見せ場も盛りだくさんあるのだ。ドラキュラフリークには見逃せない１本だぞ。



⬅ファミコン版『悪魔城ドラキュラ』。名作だぜ。



➡BGM、グラフィックが超パワーアップしたのだ。

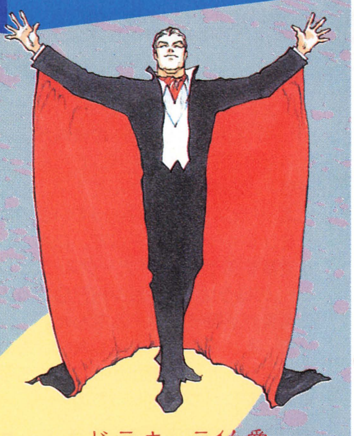


100年ののち、魔人は目覚めた!!

リヒター・ベルモンド

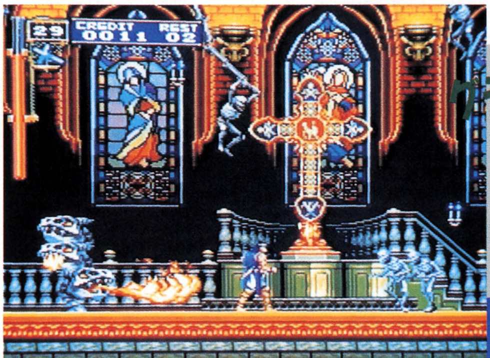
『悪魔城ドラキュラ』の主人公シモンの子孫。19歳という若さでムチの名手ということは、子供のときのトラウマでもあるのかも……。





ドラキュラ伯爵

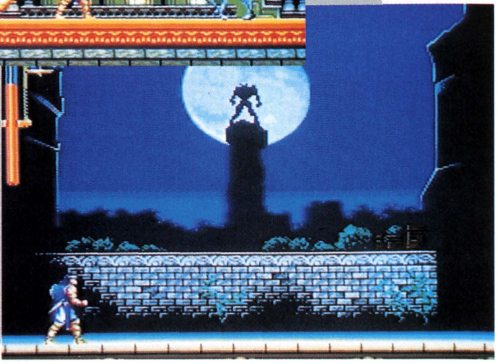
シモンに倒されて約100年後に復活した魔人。夜行性、しかも若い女性の首に噛みついて血を吸うというのは、立派な変態の証拠だよね。



グラフィックも

⬅美しいステンドグラスをバックに突き進む。ここでも激しい戦いがくり広げられる。

演出もバッグン！



➡満月に浮かび上がる妖しい影。ヤツは狼男、ステージ2のボスなのだ。噛まれるなよ。

※画面は開発中のものです。

美少女を助けろ！

主人公リヒター・ベルモンドの目的は復活したドラキュラを倒すこと。これはシリーズのお約束なんだけど、ＰＣエンジン版の主人公のリヒターくんにはやらなきゃいけないことがもうひとつある。それはドラキュラに捕まっている４人の美(少)女を救うことだ。

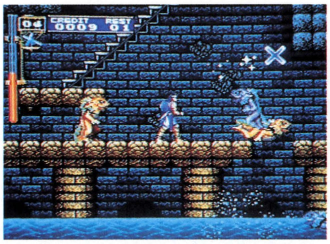
女の子のなかにはリヒターの恋人もいることだし、気合も入ろうってもんだ。これは予想なんだけど助けた女の子の人数によって、マルチエンディングになる可能性もあるかもね。





悪魔城内部

⬅ちょっと懐かしい雰囲気のグラフィック。ディスク版の１ステージみたいなカンジだよね。戦いは始まったばかりだ。



⬆ステージ２の橋の上。"はんぎょどん"と比べると、10倍ほど顔が不自由なヤツが敵。

⬇雨がリヒターに降り注ぐ。しかし、か弱き乙女を救うためにリヒターは進む。



墓地

➡ここはステージ３。巨大なローソクが不気味だね。さっさと抜けて女の子を助けようぜ。

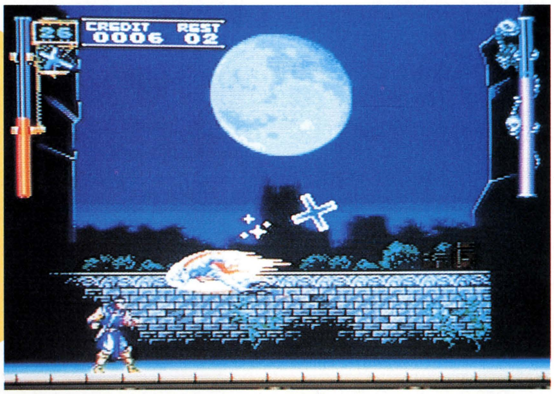




⬅礼拝堂を上ぼっていくと巨大なガイコツが待っているぞ。ボスじゃないけど、とってもツオイの。ビシビシ、ムチを振れ。

礼拝堂

VSボス



⬅ステージの最後には、お約束のボスが待っている。コイツはステージ２のボス、狼男。す速いぞ。

開発状況

約30パーセントの完成度です。おもちゃショーにも出展するのでぜひ見に来てください。　コナミ　早坂

捕らわれの美少女たち

ドラキュラ伯爵に捕まっている女の子は４人。いずれも劣らぬ絶世の美女……かどうかはキミたちの判断にまかせるとして、とりあえず救出に最善をつくしてくれ。



イリス

明かるく面倒見がよく、気配りも上手な女の子。医者の娘で、テラと同じく生けにえとして捕まっている。



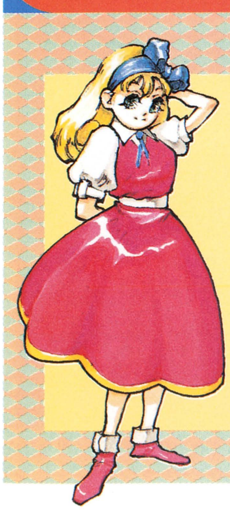
テラ

おおらかで活発、そして情熱的な心の持ち主。教会のシスターで生けにえとして捕えられている。



アネット

主人公リヒターと恋人関係の女性だ。やっぱりカノジョの貞操の危機とあれば、オトコは必死になるか……。



マリア・ラーネット

ベルモント家の遠縁の娘。性格はとにかく正直、そのせいか動物が友だちだそうだ。それってクライってことか?

緊急速報3



ラングリッサー

光輝(ひかり)の末裔(まつえい)

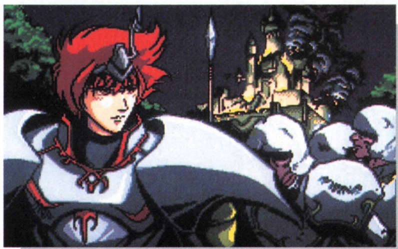
『ラングリッサー』とは伝説の秘剣の名前です。伝説というくらいだからもんのすごい力があります。そのもんのすごい力とはなんなのか？　これを読めばわかります。

PC PCエンジン	シミュレーションRPG	スーパーCD・ROM²
	メサイヤ　8月上旬発売予定　7900円	

シナリオ重視のシミュレーションRPG！

メガドライブで発売(はつばい)されたシミュレーションRPG『ラングリッサー』がPCエンジンで登場(とうじょう)だ。シナリオの充実(じゅうじつ)、キャラクターのクラスチェンジの多様化(たようか)など、さまざまなパワーアップが施(ほどこ)されているぞ。主人公(しゅじんこう)はバルディア王国(おうこく)の王(おう)子(じ)、レディン。王国(おうこく)が所有(しょゆう)する伝(でん)説(せつ)の秘剣(ひけん)〝ラングリッサー〞を狙(ねら)うダルシス帝国(ていこく)を打倒(だとう)するのが目的(もくてき)だ。シナリオは全部(ぜんぶ)で20。各(かく)シナリオには勝利条件(しょうりじょうけん)があり、それを満(み)たせばクリアーだ。勝利条件(しょうりじょうけん)にあった戦略(せんりゃく)をたて、うまく実行(じっこう)していけばゲームがだんだん有利(ゆうり)に進(すす)んでいくぞ。

ヤツが主人公



⬅主人公のファイター、レディンだ。クラスチェンジによってナイトやロードになれるぞ。

味方もいます



➡味方のひとり、ウォーロックのジェシカ。王国の王宮魔導師なのだ。頼れるお姉さまってカンジです。

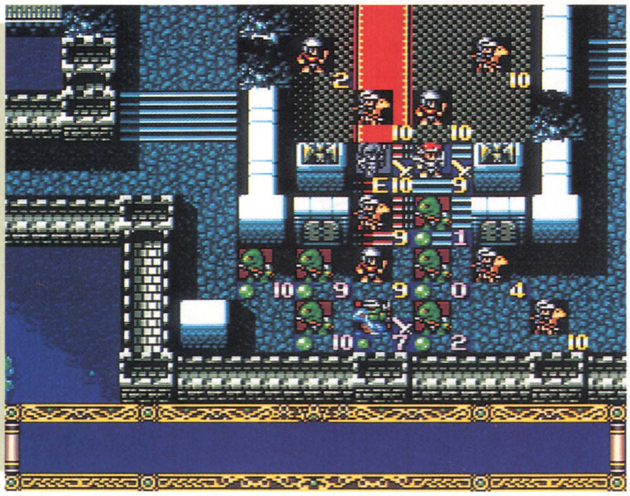
STORY

遥かいにしえより、手にした者に無限の力を授けるといわれた伝説の秘剣〝ラングリッサー〞。欲深き者どもはその剣を求めるがゆえ、善なる人々はその剣を守らんがため、互いに多くの血が流されていった。しかしいまは、古き英雄の末裔バルディア王家によって守られている。だがそれも崩されるときがきた。ダルシス帝国皇帝ディゴスが大軍団を従え〝ラングリッサー〞を手に入れんがためにバルディアへ侵攻を開始したのである。彼は秘剣を手に入れ、世界制覇という野望を抱いていたのだ。

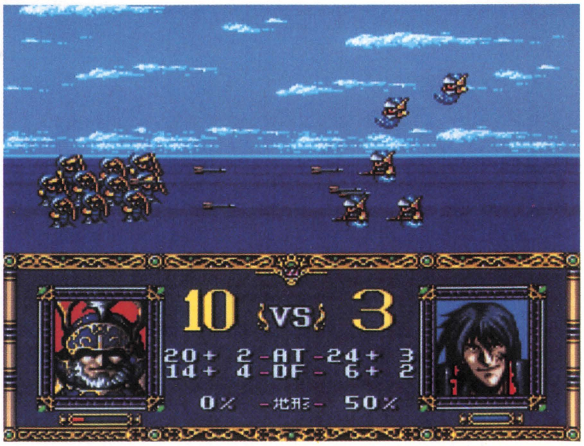


⬆これが伝説の秘剣〝ラングリッサー〞なのだ。

戦闘マップというやつです



➡こいつが戦闘マップだぜい。舞台はバルディア城内。〝ラングリッサー〞を狙うダルシス帝国との大混戦!!



⬆これは戦闘シーン。下に見えるふたつの顔はそれぞれのユニットの指揮官だ。あとATが攻撃力でDFが防御力というわけ。わかった？

それではゲームの流れを追ってみましょうかね

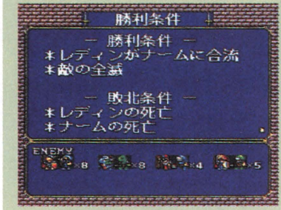
20あるシナリオはそれぞれ独立したものではなく、すべてがつながっていて、ひとつのストーリーを構成している。まあ全20話のドラマという感じかな。というわけなので、さきのシナリオを考えた戦略が必要になってくる。たとえばよぶんなお金を使わない、なるべく敵との戦闘を多くし、キャラクターをレベルアップさせる、とかね。とくにお金は兵士を雇うためのほかに、強力なアイテムを買うのにも必要なので、大事に大事に使うのが吉でしょう。



⬅騎士道……うーん、いい響き。好きです。

1 戦闘のまえに

まずは勝利条件の確認をしよう。戦闘中にも可能だけど、条件にあった戦略を練ることが大事なので、戦闘まえにというのが基本だ。おつぎは出撃させる指揮官を選ぼう。強い指揮官を選べばラクだろうけど、弱い指揮官も出撃させてレベルをあげておいたほうがいいぞ。さて、つぎに自軍ユニットになる兵士を雇うわけだが、雇った兵士はたとえ生き残ったとしても、つぎのシナリオでは使えないので注意が必要だ。お金は大事にしたほうがいいぞ。あとはショップでアイテムの売買をしよう。効果のわからないアイテムはここで確認することもできるので便利だぞ。有効利用してくれ。最後に指揮官を配置したらいよいよ戦闘開始だ。



⬅敗北条件だけは満たさないように。約束だぞ。



➡指揮官によって雇える兵士が違うのだ。迷うぜっ!!

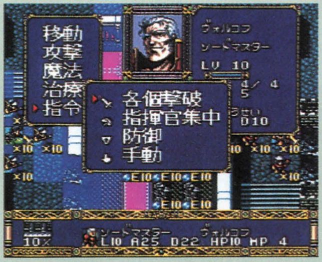
ショップで買い物



⬆アイテムは攻撃力や防御力をあげてくれまーす。しかしお金は減りまーす。

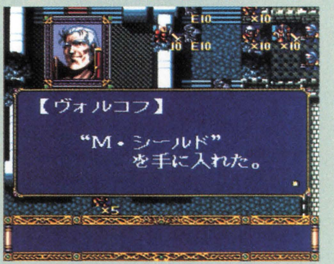
2 戦闘開始！

移動、戦闘は全自軍、全敵軍交互に行なっていく。自軍ユニットを動かすときは移動できる範囲が表示されるので迷うことはないぞ。そんでもって自軍ユニットを移動させ、敵ユニットに隣接させれば戦いをしかけることができるのだ。このとき重要なのがユニットの能力、そして地形効果などだ。なるべくこちらが有利になるように……というのは基本ですかね。敵ユニットをやっつけるとアイテムがでることがあるぞ。うーん、サイコー。そして有効に使いたいのが指揮官だけが使えるコマンドだ。"魔法"や"治療"などを駆使できれば戦闘がラクになるぞ。



⬆"指令"で各ユニットに指令できます。状況にあったものを出しましょう。

ラ・ラ・ラッキー!!



全滅させりゃ勝ち!!

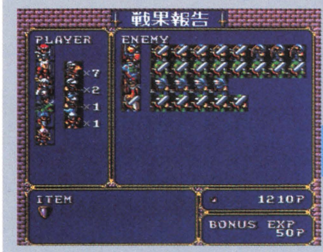


3 戦果報告、そして…

戦闘に勝利したらシナリオクリアーだ。つぎのシナリオへ……とそのまえに戦果報告が表示されるぞ。ここでは敵にどれだけ被害を与えたかがわかるのだ。大きな被害を与えていれば、それだけもらえるお金が増えるぞ。あとはクリアーボーナス経験値をいただけば、いよいよつぎのシナリオへ……のまえにビジュアルシーンが現われどんな展開になっているのかがハッキリクッキリわかるぞ。オウ、盛りあがるぜ。さて、こんどこそつぎのシナリオへゴーだ。いったいどんな展開がまっているのか？それは自分で確かめてくれ。



⬅さきへ進めばアイテムもいいものがでてきます。



⬆やっつけたユニットには剣のマークがつきます。まさにやっつけたってカンジ。

ビジュアルシーン



つぎのシナリオへ！

全20シナリオがキミを待つ！

開発状況

もう完成しています。何度も遊べるようになっているので長いあいだ楽しめますよ。
メサイヤ　菊地

WEEKLY ファミコン通信

1993 6・11

EDITORIAL INFORMATION



次号特集は

THE BOOM

1本の流行ゲームからブームは始まる。ブームを検証してゲーム業界の未来を占ってみよう!

次号は **6/4** 発売です　定価290円

■発行人：藤井章生　■編集人：塩崎剛三　■編集長：浜村弘一　■副編集長：野田稔　■デスク：鈴木賢一、田原誠司、渡辺江里　■サブデスク：中治和哉、二木康夫、山本伊知郎　■編集スタッフ：森好正、入澤貴志、柴田英春、川村和弘、永野恵美子、水間勇一、加藤克明、松本元、堀尾尚美、澄田雅範、永瀬健太郎、酒井慶太、坂本武郎、長谷部勲、澤田剛、広瀬栄一、内沢裕一、青山良、羽田隆之、野崎平路、国領雄二郎、浦井法良、清水早百合、大庭聖子、泉和子、馬越美保　■制作スタッフ：山田康幸、鎗田準次、斉藤大助、西山哲也、川端康雄、村田順一、三尾理華、井沢利昭、佐々木幸子　■フォトグラフ：水科人士、八木澤芳彦、吉田武、木村早知子、宮野知英　■進行：樹村頼子、東谷保幸、栗原和子、川崎学　■編集協力：河上英人、石井宏之、岩沢篤子、江崎和生、関谷窓、坂本達哉、佐々木秋恵、永井丈伸、是枝良昌、中堀優、安藤龍幸、服藤泰如、横尾重樹、荒沢伸二、谷塚真一、大宮雅彰、石橋孝志、海老原玲緒奈、長田英樹、永田泰大、宮井準一郎、斉藤伸、渋谷洋一、梶原智、中里裕司、渡辺浩弐、宮岡寛、福田有宵、獣神サンダーライガー、加藤博一、香山リカ、浅草キッド、ターニング・ポインツ、レッカ社　■制作協力：門口デザインルーム、今井デザイン事務所、PAL STUDIO、石川かおる、溝江由紀子、高野睦子、町山真樹子、橋本康人、山田由香里、矢野朱美、伊藤誠司、川辺真実、辻秀和、佐和健治、古川誠之、吉田大介、野島弘司、持丸一昭、梶浦陽子、斎木健士　■広告営業：米澤祐子、原重美、佐藤玲　■雑誌営業：中島直也、鈴木勝徳　■出版業務：中尾敬子　■アメリカ駐在：ケイコ・ランドルフ　■出版局局長：西村弘紀　■出版局副局長：小島文隆　■出版営業統括部長：能勢仁　■出版総務統括部長：別所聖一

おたより・クイズ・プレゼントのあて先は
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル　(株)アスキー　ファミコン通信編集部「○○○○○」係

CALENDAR 5.28-6.11

5.28	FRI	週刊ファミコン通信 6月11日号発売 ●パチンコ物語・パチスロもあるでよ!! ●セプテントリオン ●クイズキャラバン カルトQ ●シャーロック・ホームズの探偵講座Ⅱ ●デバステイター ●ナイトストライカー ●スノーブラザーズ ●太閤立志伝 ●エクスランザー ●幻影都市 〜ILLUSION CITY〜 ●ポピュラス外伝 ●鈴木亜久里のF1スーパードライビング ●バブルボブルJR. ●KICK&RASH
29	SAT	LOG OUT 7月号発売
30	SUN	
31	MON	
6. 1	TUE	
2	WED	
3	THU	増刊ファミコン通信 攻略スペシャル 6月発売号発売
4	FRI	週刊ファミコン通信 6月18号発売 LOGIN 12号発売 ●ドラゴンズレイヤー英雄伝説Ⅱ ●LHX アタック・チョッパー
5	SAT	
6	SUN	●ゼルダの伝説 夢をみる島
7	MON	
8	TUE	
9	WED	●ジェームス・ボンドⅡ
10	THU	
11	FRI	週刊ファミコン通信 6月25日号発売 ●スーパーフォーメーションサッカー2 ●日本プロ麻雀連盟推薦 プロ麻雀 極 ●コスモポリスギャリバン ●マイティファイナルファイト ●A列車で行こうⅢ ●スラップファイト ●Aランクサンダー誕生編

●スーパーファミコン　●ファミコン　●PCエンジン　●メガドライブ　●ゲームボーイ　●ゲームギア　●ディスクライター書き換え

本誌の内容についてのご質問は、祝日をのぞく毎週火曜から木曜の午後2時〜4時のあいだに ☎03・3796・1916まで。

1083062



全日本プロ・レスリング公認
トップレスラー16選手・技、すべてが実名で登場。
技監修 ジャイアント馬場
各選手の必殺技がリングで激突。最高4人同時プレイ。
ゲーム監修 WEEKLY ファミコン通信
リアルさを追求し、感動のライブをここに再現。
世界の巨人
ジャイアント馬場
SUPER Famicom マルチプレイヤー5対応
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
先制攻撃
超世代軍の旗手
三沢光晴
完全無欠のエース
ジャンボ鶴田
不沈艦
スタンハンセン
デンジャラス・ボンバー
川田利明
不屈のプリンス
田上 明
16メガ
7月上旬発売予定!
9,800円(税別)
スーパーファミコン 超リアル・プロレスゲーム
ALL JAPAN PRO-WRESTLING
全日本プロレス
©株式会社ジャイアントサービス/全日本プロレス株式会社
とってもナイスな体当たり遊撃部隊
P 営業戦隊
マルピーファイブ 5
MULTI PURPOSE FIGHTINGFORCES
セールストーキング/ACT.26
◇ぷちん。マリモ羊羹が弾けるくらい元気なキーピーだ。静岡市のHさん、うなぎパイありがとう!◇6/5～6と幕張メッセで東京おもちゃショー開催。メサイヤも自社ブース出展で気合入れてるから遊びに来て。9時から5時半まで。◇PCエンジンSCDロムのラングリッサー光輝の末裔が8月上旬に発売。「ひかりのまつえい」と読んでくれ。キャラデザにあの「うるし原智志氏」を起用して豪華絢爛声優陣多数参加のビジュアルシーンが満載になってるもんね。こんな先月一日署長で渋谷を行進していた持田真樹さんの様に愛しくファンタジーなシミュレーションRPGなラングの発売を記念してプレゼント。収録のときに使った台本に声優さんのサインを入れて、なんと2名様に。ハガキで「グっと、ナーム」係まで。締め切りは6月18日。◇さよなら、ウィッキーさん。ハヴァナイスデー!
MISAWA 9:02 KAWADA
ALL JAPAN PRO-WRESTLING
▲豪快な必殺技も君の腕次第!
BABA 8:53 HANSEN
ALL JAPAN PRO-WRES
▲試合会場の興奮・臨場感がダイレクトに!
メサイヤ MASYA
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
お問い合わせは
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル9F TEL.03-3486-6314(代表)

おまたせ。追加発売

敬称は略させていただきました。

遊び心いっぱいなところが面白いと思いました。市川市・中村　篤

ポチがすぐしんでしまう。かわいそうだ。松戸市・浮ヶ谷政博

モンスターにかかっている賞金を上げて欲しい。鹿児島県・川井孝広

METALMAXを、アクションロールプレイングで出して欲しい。綾部市・辻　建作

ぜひ音楽CDも出して欲しい。神戸市・楊　健治

他のゲームにないことをやっている。1をやって2を待ったかいがあった。堺市・岡島　毅

これってなかなか面白いシステムだね。買って損はなかったよ。群馬県・高橋　誠

雑誌で上位を占めているが独り占めしたいほど面白い。1も2も最高！横須賀市・熊本正義

戦車の改造がとっても楽しい。METALMAX3も出して欲しいです。福岡県・田中陽一

ぜひ3を作ってくれー。戦車と船だけじゃもの足りないー。大阪府・福井太志

オリジナリティあふれる作品を又作って。説明書の四コママンガがおもしろい。奈良県・藤下隆明

また自由度の高いRPGをつくってください。札幌市・国井　瞳

天才！天才！天才！すごすぎる！DQ、FFをはるかに超えた！宮岡世界一！大阪市・山田克弥

このゲームは花マルだ！改造がムチャクチャおもろい。茨木市・森田義孝

ストレス発散に最高だゼ！サウルス砲拾ったよ。和歌山県・尾上全邦

面白かったのでこのゲームを買って得した。仙台市・佐藤大介

予約したぞ！原画集。大垣市・安藤政次

METALMAX3ではヘリコプターも出してください。茨城県・大貫　暁

大変良かったです。これからも頑張ってください。姫路市・田中宏和

面白さを信じて定価で買った。3にとっても期待している。新座市・田中孝尚

前作より自由度が上がって難しくなったが、そこがおもしろい。松江市・山根　優

前作より8倍は面白い。最初から面白いと思ったのはDQV以来です。出雲市・立野茂樹

2を昨年から予約していたので待ち遠しかったです。続編を出してください。兵庫県・西村賢二

このゲームはオリジナリティがあって楽しい。熱中してしまう。船橋市・田嶋靖典

前作以上にノメリコミ！自由度ありお遊びありのこのゲーム、私好きです。板橋区・長島崇智

戦車を改造していくのはとても面白いと思います。これからも頑張ってください。港区・渡部尚也

RPGは食傷でFFVも途中で止めてしまったが、本作は面白かった。長野県・鮎沢隆雄

クルマの改造なんかとても変で他のゲームで味わえない面白みがありました。佐世保市・辻　泰男

2で移動スピードが早いのがとてもよかった。絶対3を出して。期待してます。大阪市・馬渕大介

マリアの仇を取るぞーと頑張りました。自由に色々楽しめて戦車とも遊べて満足できました。高知市・山村美奈子

RPGは好きではないがMMだけは例外！戦車のパワーアップが楽しくて仕方ありません。3にも期待。宮城県・佐々木栄夫

自由度の高さがウリだが町の人の話でストーリーを進められる。ユーザーを放りっぱなしにしない所に好感。大阪府・井上佳治

親切なシステム、へんなギャグ、怖すぎる位のストーリー。前作から確実に進化してる。3待ってます。世田谷区・樫尾英司

取説のブ厚さと四コママンガの笑いはものすごい！イラストかわいいぞ。大阪市・安田さおり

面白くて飽きない。戦う相手も迫力がある。姫路市・宮里優喜

基本的には、この路線で進めてもらいたい。兵庫県・川上雅明

さすがにSFC版！面白い。久しぶりにRPGがおもしろいと思った。知多市・寺本賢一

いいゲームだと思うが、グラフィックをもう少し派手にしてほしい。静岡県・清水　司

いままでのRPGとは違った感じでした。キャラがおもしろい。調布市・雨宮邦明

ボスをもうちょっと増やして欲しい。文句ばっかり言ってすみませんさよなら。大分県・古山太一

戦車を自分の好みで作れるところがとても好きです。ぜひ3を出してください。群馬県・牧野日文

前作がメチャクチャ良かったので買いました。小金井市・沖　俊平

移動の速さ、手配犯の多さ、自作戦車など前作の3倍以上の価値があり良い。吹田市・春馬達也

戦車チューンアップ目新しいしおもしろい。自動販売機はとてもグッド！大分市・深川敦子

自由度が高いためとても楽しめるゲームだ。千葉県・大橋　努

他のRPGにない楽しさがありとても楽しいです。METALMAX3を出して。前橋市・木崎誠人

とっても面白かった。とくに音楽が良かった。改造も最高。ぜひ3を。大宮市・岸　洋一郎

ストーリーが一本道でなく自由度があるのがいい。戦車のパワーアップがいい。寝屋川市・井田大輔

このゲームは、面白い発想で作られている。熱海市・雲野　弘

オリジナリティがあり面白い。やりがいがあるので買ってよかったと思う。山口県・友利文昭

他ゲームと違って戦車に乗って戦う所がいい。MM1も買ったんだぞ！鎌倉市・久次米　武

オリジナリティあふれる内容でとても面白かったです。中本さんによろしく！東大和市・石橋孝洋

DQ、FFより自由度が高いのにストーリーがしっかりしている。新宿区・刑部　大

前作よりもパワーアップした改造がよかった。大垣市・金子　裕

前作MMのCDを出して。MM2のやつも！神戸市・天津新司

前作よりもっと面白くなったのでうれしい。つくば市・小林利勝

自由度がすごい！ハメはずして思うままにプレイできたのはこのゲームだけだ。横浜市・片平将弘

最高に面白いゼーテッドブロイラー強すぎるー。良いアドバイス欲しいぜー。札幌市・相馬芳暁

ものすごく楽しい。DQより好きだ。ぜひ3も作って欲しい。名古屋市・岡田辰也

サウンドパッドとかあらゆる所にこだわっている。プレイしてて楽しいです。新潟県・後藤桃代

音楽集を出して欲しい。川口市・広瀬利治

いろいろな所で頑張っていると思う。やたらお金がかかるのがよい。徳島市・阿瀬川聖彦

序盤で、レッドウルフが手に入るのがいい。愛知県・戸田崇之

とても面白いゲームです。始めたばかりですが最後までキチンとプレイします。松戸市・鈴木亮仁

戦車を作るというところがすごくいい。札幌市・石田洋介

システム、ストーリー、世界観には文句なし！旭川市・磯野武晴

戦車がカッコいい。改造が楽しい。いろんな遊びが入っていていい。熊本市・東　秀大

前作もプレイしましたがどちらも非常に良い出来でした。次回作も期待してます。日立市・雪征敬

バギーを改造とかできて、とても良かったです。三重県・大西貴博

熱中度があるのでおもしろい。金沢市・吉村　亮

短時間に遊びきれないのはシミュレーション並のすごい出来ですね。北九州市・平原嘉彰

ミリタリーファンの私には最高！お金をもっと簡単に集めたいのですが。札幌市・木村博之

1は何度も楽しみました。待望の2を出して頂き誠に有難うございます。世田谷区・長屋勝利

今までにないスゲェーゲームだと思う。DQ、FFよりすごかった。佐賀県・鶴田　修

戦車がカッコ良くていい。ポチは弱いからいなくてもよかった。札幌市・山田貞治

とてもよかったのでこんどは3を出してください。川口市・石田　誠

METALMAX2の続きを出してください。尼崎市・川田大介

なかなか。徳島市・古川就一

絶対3出しますよね。練馬区・森川裕司

3をだしてほしい。ポチが弱い。君津市・小倉茂和

かなり熱中できるソフトです。宮城県・佐藤幸博

METALMAX3を出して欲しい。八王子市・伊藤洋祐

また続編を出してください。江戸川区・岡田彰久

自由に進めたり改造できたりできるのでとても面白い。堺市・川勝岳流

本当に良かったです。ストーリーも前作に比べてすっごくおもしろかったです。京都府・藤田啓悟

まず、面白すぎる。発売日をどんなに待ち望んだことか。メチャ面白すぎるぞ。大和市・庄司哲道

3を出してください。とても面白い。熊本県・門田孝之

続編では、職業を選べるようにしてほしい。小平市・佐藤高広

続編を作って欲しいと思う。横須賀市・廣田順一

戦車というのが、良かった！守口市・出野陽一

ぜひ続編を！岩手県・岩崎和則

DQVより面白い。岸和田市・阪口陽一

3を作って欲しい。能代市・長内多津雄

ユーモアのあるRPGってとてもすきだなぁ。3、4とお願いします。山口市・清水　悠

続編をぜひお願い申す。埼玉県・歌島大輔

人間のもてる武器が現実的だ。そこがとてもいい。3を作ってほしい。岩手県・小野寺謙士

1とくらべて更にハデになっていておもしろい。3も作ってほしい。江東区・石川浩一

3でますように。三郷市・堀口忠彦

フィールド移動がすごく速い。本編そっちのけで改造にハマると思います。台東区・野上和広

原画集をください。江戸川区・白石英昭

METALMAX3とシリーズ化してほしい。東京都・田中克巳

3を出すときは指名手配犯を増やして！愛知県・鈴木　崇

METALMAXの続編を出してください。北海道・中山陽介

最高に面白いぜMETALMAX。江戸川区・庄司力也

METALMAX3も絶対作ってください。石垣市・村山信太郎

メガCDで1、2まとめて出してほしい。もーほか言うこと無し！最高！群馬県・正田高志

次回作も期待してます。舞鶴市・松岡功士

METALMAX3が待ち遠しい。横浜市・大田一成

前作よりも面白かった。大田区・長沢千秋

このゲームは1からやっていたので楽しみでした。続編求む！千葉県・増田浩二

次回作も作ってくれ。江東区・塩田睦大

ボスの曲がいい。ボスに会うのは怖いけど、曲がいいので会うのが楽しみです。奈良市・渡辺清周

おもしろさはプレイした人の保証つきです。

4月末日までに届いたアンケートハガキより

このゲームはある意味で「FF-V」を超えたと思う。変なゲームをありがとう。佐賀県・山口裕文

このシリーズをこのまま終わらせるなんてもったいない。3を出してください。横浜市・成毛淳史

シナリオはもっと自由に。改造は自由すぎると魅力がなくなる。2がギリギリか。新潟県・永井信隆

スーファミでこんなゲームをしたかった。MM2買ってとっても良かった。下関市・大谷隆広

けっこう面白い。またこういうゲームを作ってください。倉敷市・白神昌昭

METALMAX2はすごく面白かったです。3をだしてください。厚木市・本郷尚武

SFCでMETALMAX3を出して欲しい。本庄市・小坂潤矢

すごくおもしろいゲームを作ってくれて本当にありがとうございました。名古屋市・西川竜男

このゲームを創った人は天才だと思う。前作も、今作も面白かった。横浜市・芥川浩一朗

面白くてテスト前でもやってしまいました。攻略本が欲しい。茅ケ崎市・宮田良司

前作で熱中して期待してました。自由度の高さとなんでもアリな所がいいです。荒川区・富山隆博

改造もここまできたかといわんばかりのパワーアップ。オリジナル戦車も◎名古屋市・伊藤康広

期待を裏切らない出来で大満足。これからも次作も期待しています。松山市・岩本浩一

自由度の高いこういうゲームが欲しかった。ウルティマ、ウィズが最高に好き!京都市・堀田龍哉

戦車をもっと増やして欲しかった。大阪市・三宅豊和

メチャクチャおもしろい。逗子市・神岡勇人

前作もよかったけど今回も楽しめた。次回作も期待しています。富山県・高木陽一

キャラクターをもう少し大きくして欲しい。でもゲームはおもしろかったです。杉並区・亀坂彰人

なかなか楽しいし、熱中できるゲームだからいいと思う。岐阜県・青木紀明

METALMAX3だして。MM1やってないけど2は楽しい。小樽市・南一彦

友達から借りてやったら面白くて自分で買ってしまいました。3、4と出して。山形市・阿部仁

ぜひ3も出してください。石川県・西山和孝

「ゲコゲコ大作戦」に障害走があるといい。戦車の名前をもっと長くしたい。逗子市・中村龍五

たのしかった。浜松市・花嶋洋孝

戦車を手にいれる前の音楽がすごく良かった。こうしろと言わない自由がイイ。栃木市・大塚洋平

METALMAXをシミュレーションにしてみれば面白いと思います。静岡市・大石正勝

ポチが良かった。タンスの開け閉めが楽しい。3も出して、買うから。埼玉県・高山統士久

世界のあれた雰囲気がよく伝わってくる。一風変わっていて面白い。仙台市・大湊雅也

前作はやったことがなかったが、かなり楽しめる。金沢市・古谷豊明

戦車でバンバンの掛け金を増やしたい。犯人の数を増やして!MM3を待つ板橋区・塚原阿紀夫

METALMAX2は期待してただけあって最高に面白いです。山口県・穐村義博

とにかくおもしろい。浦和市・石神優

まだ終わってないんだよ~。年度末で残業しまくり。みなさんガンバリましょう。東京都・村上桂

3を出してください。その時は、戦車にタイガーを加えてください。大阪市・山本周平

戦車で戦うのがいい。すごい面白い。いままでにない楽しさ。我孫子市・川村一秋

すごくおもしろいです。群馬県・小室尊

戦車がいい。武器を装備するとその様にグラフィック表示されるのがすごくいい島根県・安部良介

さすがにデータイーストの代表作だけあって前作よりさらに面白かった。宇都宮市・漆原良夫

面白い。面白すぎて夜寝られなくて困る。北九州市・宮崎俊二

3では飛行機も出して。戦車の数も増やして欲しい。キャラの動きはいい。座間市・大江淳一郎

ギャンブルマシンはとても良いと思う。犬があまり役に立たない!浦和市・矢部友和

友達のすすめで買おうとしたらなく、手にいれるため愛媛を捜し回りました。愛媛県・永井崇洋

アイテムが他のRPGにない斬新なものだったので良かったです。岡崎市・嶋田甚一郎

武器を装備すると絵が変わり、特徴的な攻撃ができる。町中のゲームも面白い。岐阜市・橘悟

もっとこのゲームの内容を長くしてくれ。広尾郡・小畑賢治

とってもおもしろい!これからもよりよいゲームを。十金食い虫のイラスト。岩手県・高橋光

最高に面白かった。次作では部屋のレイアウトも出来るようにしてほしい。八王子市・鬼澤理一郎

せん車の絵がカッコイイ。昭島市・杉山浩一

もう待ってました。とっても楽しみにしてました。宮崎市・三尾由美子

3ではカエル競争以外にもギャンブルを沢山用意してください。期待してます。横浜市・村田誠

すべての面でDQ、FFに勝ったと思う。前作も持ってる。続編は必ず買うぞ!富山市・碓井和也

本当にこのゲームはいい。最初からとても良かった。おすすめ品だと思った。埼玉県・高島祐樹

今までのゲームとまた違った印象を受けた。そして、大いなる感動ありがとう。岩手県・中野達也

「METALMAX3」をぜひ出してください。大津市・高橋淳

パーツを変える毎に戦車の絵が変わり良かった。こういうゲーム好き!3作って練馬区・澤村泰寛

途中だけどすごく面白い。セーブをどこでもできるようにしてほしい。津市・松下要

すごく楽しい。FF-V、DQ-Vより楽しい。買って良かった!市川市・丸山大介

これからも頑張ってください。METALMAXシリーズ続けてください。板橋区・西川純

いいっすよこのゲーム。前作も買いました。3も期待してますんで作ってチョ山形県・菊地賢太郎

大砲を装備する位置を3ケ所で選べるようにしてほしい。十戦車の絵。大田区・松田國宏

おもしろいのひとことしかない。データイーストさん、原画集をはやくください。長崎市・勝島元

戦車のNo2についてですけどどこにあるのかヒントください。横浜市・三野健太郎

また、このような面白いゲームを作ってください。岐阜市・松山豊

METALMAX3期待してます。大東市・周防哲嗣

一匹目の四天王を倒してからの展開は最高!チューンナップにハマってます。大阪市・山本和幸

全体的に見れば面白いと思う。仲間のソルジャーが見つかりません。横浜市・谷口雅樹

最後のボスを倒したあともゲームが続いて欲しかった(前作みたいにね)広島県・中島哲也

2で改良された所が沢山あってたのしいと思います。宇都宮市・小野真行

とっても面白い。次回作品も期待してます。清瀬市・上原末男

こんどはRウルフだけでなくブルーウルフとか作ってください。3作って。中野区・杉浦健

METALMAX3をだしてください。三田市・足立和久

おもしろい。ファンタジーじゃなく現実的なのがいい。和歌山市・浜田誠

前作も面白かったので、ぜひ3も出してください。小樽市・菊地正行

前回のゲームよりもっとパワフルになって面白い。大阪市・岡本隆史

おもしろいと思う。賞金首、戦車の数を増やして欲しい。石巻市・今野道生

戦車があるなら戦闘機もあっていいのでは。埼玉県・野崎真一

自由度が高いゆえバランスがちょっという所もありましたが熱中できました。清水市・山下恭信

どえりゃーたのしいがぁー。僕は戦車が好きだから3も出して。ポチかわいい名古屋市・細江恭平

ついついやりこんでしまうほどおもしろい。大分県・甲斐弘樹

続編、だしてちょ。大阪市・喜多友樹

METALMAX3を作ってください。岐阜県・澤公晃

3をはやくだしてほしい。愛知県・荒木謙二

とくに内容が良かった。2が出て本当に良かったです。福岡県・上野尚人

今回もメチャX2面白かったです。次回も期待大。横浜市・彦坂英徳

ボクは戦車モノ、銃、ナイフが好きなのでボク好みのこのゲームはうれしい。江戸川区・松原史昂

戦車の改造は前作より細かくでき、自分だけの戦車を作れるのも良かった。江戸川区・佐藤正春

どれも最高!他のRPGとは違う面白さ。改造もやりごたえあった。山形市・吉田雄一郎

移動スピードが速く操作性もよいのであまりストレスがたまらなかった。彦根市・嶋田高圭

ストーリーでつまづくことがなく大変良かった。富士吉田市・永田末紀

このゲームの続編をぜひ出して欲しい。秋田県・吉野博

早くMETALMAX3がしたい。津市・菊永真人

METALMAX3を出して下さい。富士見市・武山聡

METALMAX3をどんどん出していってほしい。堺市・柏木伸之

1と同じく今までにないRPGです。これからもガンバッテください。品川区・小澤一貴

とても面白かった。歩く速さがいい。大阪府・中瀬義樹

なかなかいいので3も期待します!館林市・斉藤雅英

METALMAX2の攻略本を早く出して欲しい。大阪市・中村公人

3を出してください!広島県・鎌田裕

今回もオリジナルがいっぱいあって楽しい。練馬区・相沢武志

あんなにファミ通に宣伝するとお金がかかり心配。売れるならうれしいけど。江戸川区・勝矢桂子

発売日に買った!やっぱりMMは面白い。おもしろすぎる。3も出して!昭島市・新藤孔仁

1よりも操作性がとてもよくなった。3が出たら絶対買おうと思ってます。熊本市・田中丈久

MMは大好きです。RPG中では一番面白い。MM3、4は絶対買います。名古屋市・矢作和久

METALMAX3をだしてください。METALMAX2とても面白いです。墨田区・荒巻良一

個性的ゲームはMMしか残ってなく貴重だ。妻も好きでやってます。小平市・大泉謙

おもしろかった。METALMAX3を出して欲しい。神奈川県・松之尾裕介

METALMAX3をだしてください。鹿沼市・清水真義

ストーリー通りプレイするのでなく改造など自分の思いのままできるのがよい。天竜市・鈴木康利

METALMAX3を出すときは、カッコイイ車を作ってください。門真市・奥本泰典

すごくよかった。METALMAX3も作ってくれ。郡山市・高萩真弘

指名手配が少ない。増やして。戦車改造は面白い。大阪市・松吉大輔

METALMAX3を絶対出してください。お願いします。山形市・青木崇博

おもしろいので3、4と続いて欲しい。倉敷市・妹尾伸一

金食い虫良かった。音楽もキャラも気に入った。次回作希望。調布市・宇田尻陽子

やっぱり1よりはおもしろい。3も出して欲しい。松山市・武内恭造

METALMAX3も、ぜひだしてほしい。横浜市・三浦澄夫

なかなか良い。福岡県・友納崇俊

面白い。自由度が高い。浜松市・石塚尚弘

おもしろかったです。徳島市・明石和之

続編希望。出雲市・小早川靖

音楽がよかった。北海道・福田竜太

内容がとても良い。千葉市・岡真一

3も作ってください。秋田県・武藤徹

改造が面白かった。藤沢市・近藤哲仁

賞金稼ぎがよかった。旭川市・平隆之介

期待以上だった。名古屋市・荒川憲一

今回のは手が込んでいてなかなか良かったです。続編を出してください。岡山県・新山公輝

1、2共に好きなので続編かオリジナリティのあるRPGを出してください。吹田市・岡本英明

MMシリーズはとても面白いし、ファンなのでぜひ3も発売してください。札幌市・赤松健一

3に期待しています!横浜市・霜田尚志

自由度がとても高い。でも操作性がもうちょっと高いほうがよかった。広島市・松浦啓

悪いとは言いませんが前作が良かった。3には期待してます。千葉県・高山誠

ぜひこのゲームのCDを出してほしい!倉敷市・宮原利彦

ぜひ続編を開発してください。名古屋市・鈴木博行

中!!

WEEKLY ファミコン通信 no.234

定価290円(本体282円)

週刊ファミコン通信6月11日号（毎週1回金曜日発行）
第8巻　第24号　第三種郵便物認可　株式会社アスキー発行
発行人　藤井章生　編集人　塩崎剛三
〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル
☎03・3486・7111(大代表)　☎03・3796・1916(編集部)



PRINTED IN JAPAN 大日本印刷　©ASCII 1993

T1026252060295　雑誌26252—6/11

週刊ファミコン通信 6*11

ファイナルファイト2をオキテ破りの発売直後大攻略ッ！

ASCII